3DM-SMV小组免责声明



话梅工作室免责声明


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.26
新作攻略7连发
电车GO！携带版 山手线篇（PSP）
海贼王（GBA）
小死神（PSP）
终极蜘蛛侠（GBA）
螺旋破碎机（GBA）
公主的皇冠（PSP）
高达 战争策略（PSP）
NDS 2005年秋季发布会
——136款NDS新作震撼公布
《逆转裁判 新生的逆转》第五话 法庭实录
SELECT START

看掌机王SP得大奖

一等奖 1名

奖品：SONY PSP掌机（陶瓷白豪华版）



二等奖 1名

奖品：任天堂双屏掌机NDS



三等奖 3名

奖品：全球同步上市的iQue micro



四等奖 3名

奖品：小神游SP

纪念奖 1000名

奖品：迷彩腰包

五等奖 100名

奖品：《FFX》金属封面笔记本

参与方法：

只要在2005年11月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中243页中右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第28辑上公布，敬请关注。


THE KING OF POCKETGAMES
本辑特别关注
NDS 2005年秋季发布会
P4
NDS Wi-Fi网络计划始动
136款热门作品震撼公布
高达战争策略
BATTLE TACTICS
掌中的战争
万全的策略
P109
连邦、吉翁双路线全流程＋游戏心得，助你战无不胜！
P164
针锋相对的唇枪舌战
惊心动魄的推理断案
一发逆转的法庭战斗
“法庭实录”详细记录事件全过程
《逆转裁判 新生的逆转》
第五话 法庭实录（上）
THE KING OF POCKETGAMES

掌机王Sp Vol.26



封面插图：陈杰
美术总监：吴松

本辑赠品



精美相架+游戏卡片



口袋光环 VOL.26

健康游戏忠告

抵制不良游戏，
拒绝盗版游戏。
注意自我保护，
谨防受骗上当。
适度游戏益脑，
沉迷游戏伤身。
合理安排时间，
享受健康生活。

CONTENTS

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A · RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A · AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S · RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
WSC	Wonder Swan Color，Bandai公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

游戏索引 INDEX

THE KING OF POCKETGAMES

特别报道

底力发动！NDS 2005年秋季发布会震撼报道

2005年10月5日，任天堂在东京都内隆重举办了"NDS 2005年秋季展会"（Nintdendo DS Conference！2005.秋）。在会上，任天堂代表取缔役社长岩田聪就NDS目前在日本的现状及未来的发展进行了发言，同时会上还闪电公布了数量惊人的NDS新作群，其中众多来自第三方的重量级新作的闪电公布让玩家们振奋不已。

"触摸新纪元"风光无限，NDS日本出货量突破360万台！

在发布会上，岩田聪宣布截至今年9月底，NDS在日本国内的累计出货量已经突破了360万台。这样一来，NDS在日本仅仅用了9个月的时间就轻易达成了300万台的出货量，这对广大第三方软件开发商来说绝对起到了一个强有力的号召作用。



其实在NDS发售初期，外界对其的评价可以说是褒贬不一，但是经过任天堂自身在拓展新类型游戏方面所做的不懈努力，越来越多的人开始将这台异质掌机融入到自己的日常生活中去。在NDS的普及过程中，被称为"触摸新纪元"的软件群起到了极为关键的作用。《任天狗》、《成人脑力锻炼》以及《轻松头脑教室》的热卖甚至成为了一种社会现象，这些软件都以简单的玩法和极低的门槛吸引了大批本来不玩游戏的人，极大程度地拓宽了潜在玩家层，其热潮一直维持到现在都依然没有褪去。

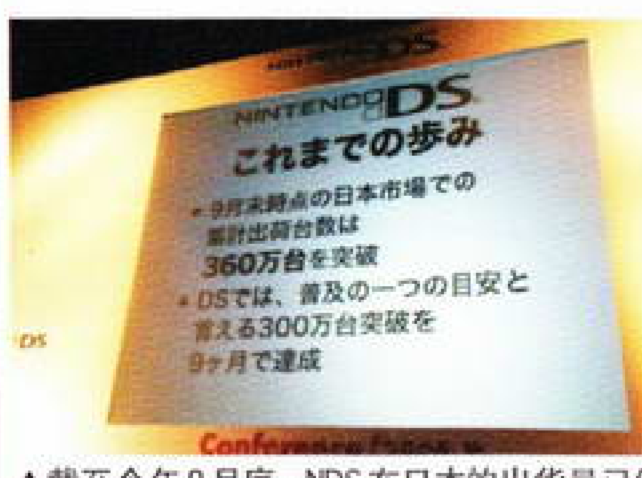
据岩田聪表示，今后任天堂方面还将继续不断壮大"触摸新纪元"家族的力量，从今年11月开始，以《众乐乐大全》为首的"触摸新纪元"第二波攻势即将展开。而今年12月底，出货量已突破80万大关的《成人脑力锻炼》将推出其续作《进一步成人脑力锻炼DS》，这款新作除了将继续以2800日元的低廉价格来销售外，还将加入汉字听写、成语填空和其他新型的计算训练。明年1月，《成人英语训练》也将登录NDS平台，这款软件将会充分利用到NDS的手写和麦克风功能，为不擅长英语的人提供一个良好的学习和提高平台。



▲NDS已经进入了普及的第二阶段。



▲《进一步成人脑力锻炼DS》能否续写前作的销售神话呢？



▲截至今年9月底，NDS在日本的出货量已经突破了360万。



▲预定于明年1月发售的《成人英语训练》将随时随地趣味性地学习英语变为可能。

NDS网络计划始动，任天堂Wi-Fi连接服务即将展开



▲"简单、安心、免费"是任天堂Wi-Fi连接服务的三大关键词。

本次发布会上另外一个重头就是"任天堂Wi-Fi连接服务"的正式公布。预计今年11月23日发售的《欢迎来到动物之森》和预计12月8日发售的《马里奥赛车DS》都将完全对应网络服务。届时，日本国内1000个游戏零售店将会设置"任天堂Wi-Fi连接站"，让玩家们在购买这些游戏的同时就立即享受到完善的网络服务功能。此外，日本国内还会有3000个免费连接点可供玩家使用。

"任天堂Wi-Fi连接服务"宣扬的宗旨为"简单、安心、免费"。所谓"简单"，即玩家只需接续网络一次，其ID和密码就会自动储存在NDS的本体中，下次连接时将会自动登录。此外，任天堂还会简化家用无线LAN的接续，预定于2005年内发售的"任天堂Wi-Fi USB连接器"将会实现与PC间的连接，帮助玩家最大限度地降低接续的门槛。所谓"安全"，即提供只和友人接续以及和任何人都能接续两种接续系统，采用何种接续方式都由游戏的制作者自行决定。比如将于11月发售《欢迎来到动物之森》采用了只由好友间才能接续的系统，必须事先输入12位的"好友密码"才能够进行接续，这样一来，就可以很好地防止有些陌生玩家在共同游戏时恶言相加，为玩家们营造一个安全舒适的游戏环境。而像《马里奥赛车》这种游戏众乐乐游戏，则将采用完全无限制的接续方式，能够和素未谋面的玩家展开激烈地对战。所谓"免费"，即"任天堂Wi-Fi连接服务"将完全是免费的，任天堂表示，之所以免费开展该项服务是为了最大限度地将其普及，而并非是为了打压他社的有偿服务而出的下策。



▲这款"任天堂Wi-Fi USB连接器"售价3500日元，是NDS无线网络计划中的关键道具。



▲《欢迎来到动物之森》和《马里奥赛车》将是首批对应该项服务的游戏。

NDS版《最终幻想III》将会是完全重制版！

著名RPG厂商Square Enix在这次发布会上表现出了对任氏掌机的大力支持，而最为震撼的莫过于NDS版《最终幻想III》的首次正式公布了。自从1990年4月FC版的《最终幻想III》发售以来，这款作品就从未移植到任何主机之上，而这次它能够以全新面貌登陆NDS平台，可以说是圆了广大玩家的一个梦。NDS版的《最终幻想III》将会是一款完全重制的作品，在画面表现上将完全采用3D多边形来表示。为了能够让重制版不失原作的神韵，SE特别请来了参与过原FC版《FF III》制作的石井浩一和青木和彦继续负责本作的开发，而负责原FC版游戏设计的田中弘道将会担任这次重制版的总监和导演。



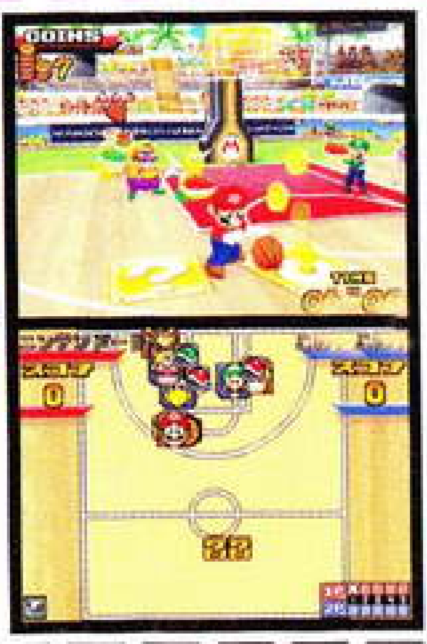
▲田中弘道同时也是《FF XI》的制作人。

发布会上SE还宣布继《FF IV》将于今年12月在GBA上登场后，《FF V》和《FF VI》也将陆续在GBA上登场，这对一直以来期待着能在掌机上玩到这两款"《FF》系列"经典作品的玩家来说是个天大的好消息。除此之外，会上SE还出人意料地公布了另一款由其开发并以任





▲重新制作过的《FF III》在画面表现上甚为震撼。



▶马里奥大叔在掌机上打起了篮球，这次圆他篮球明星梦的是SE。

天堂的名义来发售NDS新作，那就是《马里奥篮球 3对3》（暂名），这是继SFC版《马里奥RPG》以来两位巨人的再次合作，意义相当重大。

坂口博信原创S·RPG《ASH》（暂名）正式公布！



▲坂口博信手持NDS为大家介绍《ASH》。

虽然坂口博信的Mistwalker早就宣布要为NDS制作一款原创S·RPG，但细节却从未公开过。这次发布会上，坂口博信亲自出马，为与会者介绍了这款正在开发中的大作。

这款暂名为《ASH》的作品取自《ARCHAIC SEALED HEAT》的开头字母的缩写，将以“被封印的古代之炎”作为故事的题材。在游戏中的世界，被这种火炎所焚烧的人将会化为灰烬获得重生，这些幻化成灰烬的人们虽然失去了肉体，但他们的心灵和记忆仍将得到永存，而女主人公艾夏就是为了解开这一神奇谜团而展开调查的冒险者。

据坂口博信所说，S·RPG是他个人最喜欢的游戏类型，但遗憾的是他自己却从未参与过此类游戏的制作，而这次NDS版的《ASH》将会是他进入S·RPG领域的第一作，同时也是他20年来相关制作灵感的一个汇总。此外，曾经负责过《FF V》、《FF VI》美工、刚从SE退社不久的皆叶英夫将负责本作的人物设定，这同时也是他第一次担任游戏的人设。为《FFT》、《FF XII》等作品配乐的著名音乐人崎元仁将担任本作的音乐制作。



▲《ASH》将会是一款非常真实化的作品，图为本作的女主角艾夏。



▲有崎元仁大师在，本作的音乐素质绝对值得期待。

136款热门作品将悉数登场！

这次发布会上，任天堂宣布于从现在开始到2006年底，预计在NDS上发售的游戏将会在130款以上。在这次公布的游戏列表中，我们可以看到许多之前从未公布过的来自第三方厂商的大作，如《逆转裁判4》、《大航海时代DS》等等，而任天堂本社也不甘示弱，首次公开了《怪盗瓦里奥》、《庭格尔RPG》等大作，让玩家们大呼过瘾。



▲《怪盗瓦里奥》也是一款外包作品，开发方为朱雀。



▲本作是以《塞尔达传说》中的角色庭格尔作为主角的RPG游戏。



▲GBA早期的RPG作品《魔法假日》终于正式公布了NDS版的续作。



▲《Ditict Hacker》由RED制作，任天堂负责发行，它会成为NDS上的《樱大战》吗？

■任天堂本社预定发售的 NDS 游戏

口袋妖怪方块	PUZ	10 月 20 日发售
众乐乐大全	ETC	11 月 3 日发售
成人高尔夫 DS	SPG	11 月 10 日发售
口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队	A・RPG	11 月 27 日发售
欢迎来到动物之森	ETC	11 月 23 日发售
哈姆太郎 谜之Q 云上之? 城	ACT	11 月 23 日发售
马里奥赛车 DS	RAC	12 月 8 日发售
马里奥与路易 RPG2	A・RPG	12 月 29 日发售
进一步成人脑力锻炼 DS	ETC	12 月 29 日发售
光速蒙面侠	未定	2006 年发售
成人英语训练	ETC	2006 年 1 月发售
银河战士弹珠台	ETC	2006 年发售
魔法假日 五星汇聚时（暂名）	RPG	2006 年发售
Ditict Hacker（暂名）	AVG	2006 年发售
连环方块（暂名）	PUZ	2006 年发售
银河战士 PRIME 赏金猎人（暂名）	FPS	2006 年发售
新 超级马里奥兄弟	ACT	2006 年发售
马里奥篮球 3对3（暂名）	SPG	2006 年发售
ASH（暂名）	S・RPG	2006 年发售
Wish Room（暂名）	AVF	2006 年发售
转转连 疯狂触摸	PUZ	2006 年发售
自制机器人 DS（暂名）	A・RPG	2006 年发售
庭格尔 RPG（暂名）	RPG	2006 年发售
传说的斯塔菲 4（暂名）	ACT	2006 年发售
口袋妖怪 Ranger	A・RPG	2006 年发售
口袋妖怪 钻石	RPG	2006 年发售
口袋妖怪 珍珠	RPG	2006 年发售
怪盗瓦里奥（暂名）	ACT	2006 年发售



▶从游戏图片来看，NDS版的《大航海时代》似乎是移植的系列第4作。

▼“《天诛》系列”终于出现在了NDS上，力丸即将执行新的任务。

▲NDS版的《真・三国无双》游戏画面首次公布，目前看来游戏画面和GBA版差别不大。

■第三方软件商 2005 年预定发售 NDS 的游戏列表

游戏名	类型	厂商	发售日
细菌大作战（暂名）	AVG	Agatuma	12 月 1 日发售
滑雪小子 聚会	SPG	Atlus	11 月 24 日发售
人生游戏 DS（暂名）	ETC	Atlus	12 月 22 日发售
翼 编年史	RPG	Arika	10 月 27 日发售
七田式训练 右脑锻炼 瞬间胜负！记忆力	ETC	Interchannel	11 月 23 日发售
七田式训练 右脑锻炼 瞬间胜负！集中力	ETC	Interchannel	11 月 23 日发售
七田式训练 右脑锻炼 瞬间胜负！判断力	ETC	Interchannel	11 月 23 日发售
可爱小狗 DS	SLG	MTO	未定
哈里波特与火焰杯	ACT	EA	11 月 26 日发售
模拟人生 2	SLG	EA	12 月 8 日发售
幸运之星 激萌训练	ETC	角川书店	12 月 1 日发售
摩擦！红侠乔伊	ACT	Capcom	11 月 2 日发售
小小病毒	PUZ	KidsFactory	12 月 25 日发售
Crokect！DS 天空的勇者们	RPG	Konami	11 月 24 日发售
口袋棒球 8	SPG	Konami	12 月 1 日发售
钢铁之羽	A・RPG	Konami	12 月 15 日发售
TAO 魔物之塔与魔法蛋	RPG	Konami	12 月 22 日发售
日本职业麻将棋士会监修 职业麻将 DS	TAB	Success	11 月 24 日发售
象棋爷爷 快与我决一胜负	TAB	Success	11 月 24 日发售
上海	PUZ	Success	12 月发售
绘画方块战 勇者王我王凯牙篇	PUZ	Sunrise	11 月 10 日发售
Harobots 动作游戏（暂名）	ACT	Sunrise	12 月 15 日发售
史莱姆总动员 2 大战车与尾巴团	A・RPG	SquareEnix	12 月 1 日发售
巫术 绯色的封印	RPG	Starfish	11 月 24 日发售
超级黑巴斯鱼	SPG	Starfish	11 月 10 日发售
研修医 天堂独太 2 生命的天平	AVG	Spike	10 月 20 日发售
为你而生	ACT	SEGA	10 月 20 日发售

※红字部分为本次发布会上首次公布的游戏。

游戏名	类型	厂商	发售日
索尼克 冲刺	ACT	SEGA	10月20日发售
狂热噗哟噗哟2	PUZ	SEGA	11月24日发售
超级猴球DS	ACT	SEGA	12月1日发售
甲虫王者 通往冠军之路DS	RPG	SEGA	12月8日发售
泡泡龙DS	PUZ	Taito	11月24日发售
转转乐	ACT	Taito	12月1日发售
桌面游戏之魂	TAB	Tasuke	11月10日发售
SIMPLE DS系列 Vol.4 消方块	ACT	D3Publisher	10月27日发售
SIMPLE DS系列 Vol.5 网球	SPG	D3Publisher	11月23日发售
SIMPLE DS系列 Vol.6 聚会游戏	TAB	D3Publisher	11月23日发售
SIMPLE DS系列 Vol.7 飙车小子	RAC	D3Publisher	12月22日发售
漫画家成长物语	AVG	TDK	11月3日发售
拜托了我的旋律 梦之国大冒险	ACT	TDK	12月15日发售
暴风之夜	AVG	TDK	12月15日发售
中央大陆战记DS	RPG	Tomy	12月1日发售
龙珠Z 舞空烈战	FTG	Bandai	年末发售
美丽祭师二人组DS	ACT	Bandai	12月1日发售
冒险王比特 魔人对狩魔战士	A·RPG	Bandai	11月17日发售
福星小子 无尽夏日	AVG	MMV	10月20日发售
牧场物语 精灵驿站 女生版	SLG	MMV	12月8日发售
雾都奇谭 迷失少女	A·RPG	Megacyber	10月13日发售
甲虫格斗 锦标赛	FTG	RocketCompany	11月24日发售

■第三方软件商2006年预计发售的NDS游戏列表

游戏名	类型	厂商
阴山英男的IQ教育DS	ETC	IE
神林式脑力开发法 右脑小子DS	ETC	IE
怪物召唤师（暂名）	SLG	Ertain
Q版赛车（暂名）	RAC	Atlus
真·女神转生DS（暂名）	RPG	Atlus
动作游戏（暂名）	ACT	AlphaUnit
深黑迷宫	RPG	Interactive Brains
玩具头世界	ETC	Interactive Brains
SNK vs CAPCOM 卡片战士DS	TAB	SNK Playmore
在主题公园游玩吧（暂名）	TAB	MTO
茶犬DS（暂名）	ETC	MTO
GT-D 赛车（暂名）	RAC	MTO
生化危机 死亡寂静	AVG	Capcom
逆转裁判4	AVG	Capcom
绝体绝命老爷子	ACT	KidsStation
战斗员山田2（暂名）	ACT	KidsStation
三国志DS	SLG	Koei
大航海时代DS	S·RPG	Koei
真·三国无双DS	ACT	Koei
信长的野望DS（暂名）	SLG	Koei
胜利十一人DS（暂名）	SPG	Konami
《口袋棒球》新作	SPG	Konami
我们的太阳DS（暂名）	A·RPG	Konami
《游戏王》新作	TAB	Konami
《恶魔城》新作	ACT	Konami
圣剑传说 玛娜之子	A·RPG	SquareEnix
《勇者斗恶龙 怪物篇》新作(暂名)	RPG	SquareEnix
最终幻想 水晶编年史（暂名）	RPG	SquareEnix
最终幻想III	RPG	SquareEnix
拉力DS（暂名）	RAC	Spike
职业摔跤（暂名）	FTG	Spike
死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运	FTG	SEGA
多拉A梦 野比的恐龙2006 DS	RPG	SEGA
不可思议迷宫 风来之西林DS（暂名）	A·RPG	SEGA
失落的魔法	A·RPG	Taito

游戏名	类型	厂商
彩虹岛DS（暂名）	ACT	Taito
怪物农场	RPG	Tecmo
动作游戏（暂名）	ACT	Nowproduction
问答小子（暂名）	ETC	Namco
右脑达人 爽解！找茬博物馆（暂名）	ETC	Namco
异度传说I·II	RPG	Namco
《传说》DS	RPG	Namco
天外魔境II	RPG	Hudson
益智系列Vol.1 接词	PUZ	Hudson
益智系列Vol.2 拼图	PUZ	Hudson
益智系列Vol.3 算数	PUZ	Hudson
炸弹人物语	RPG	Hundon
桃太郎电铁世界（暂名）	TAB	Hudson
机动剧团哈罗剧组 高达麻将DS	TAB	Bandai
日式面包王	TAB	Bandai
KEROKERO7	ACT	Bandai
StyleBook系列（暂名）	ETC	Bandai
SD高达新作	ETC	Bandai
超级机器人大战（暂名）	S·RPG	Banpresto
天诛DS（暂名）	ACT	Fromsoftware
Contact	RPG	MMV
伊苏 战略版	未定	MMV
小狗对战方块	PUZ	Megacyber
体育游戏	ACT	Yuke's

▼《逆转裁判4》目前只公开了设定草图，主人公将不再是成步堂龙一。



掌机情报站

事件 Event SONY参展第三届北京国际网博会 PSP正式亮相中国


▲展会的举办地点：北京展览馆。

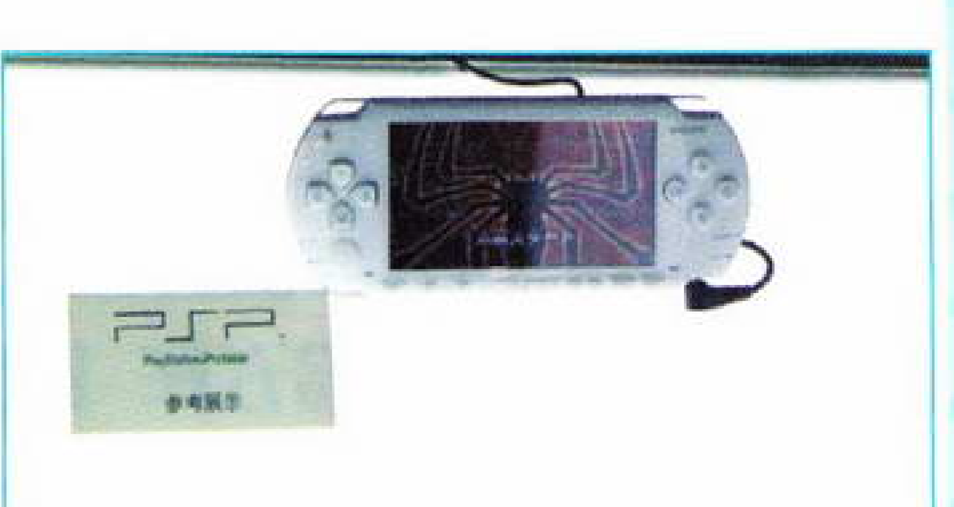
10月3日第三届中国国际网络文化博览会在北京展览馆开幕了。此次展会大陆参展企业达到234家，另有中国台湾地区以及美国，德国、日本、韩国和新加坡在内的参展企业有18家。其中不乏英特尔、索尼、EA、AMD等诸多国际著名厂商。本届网博会总展场面积比去年网博会扩大了近一倍，达到25000平方米。

本届展会虽然以网络游戏和网络本身的管理为主，但我们却惊奇地发现了SONY的大展台。更令人惊喜的是SONY此次展出的内容，本次sony除了PS3外，已经将本社几乎所有的游戏硬件带到了游戏展会上，有白色PSP的展出和黑色PSP的试玩，最新的银色70000型PS2，还有大陆版50000型PS2，EYESTOY等。并提供了大量游戏的试玩，虽以老游戏居多，但其中不乏《铁拳5》、《GT4》等一流大作，加上豪华的展台布置，可见这次SONY还是比较用心的，显得诚意十足。

本次展会可以说是PSP在中国的首次正式亮相，并提供了《真·三国无双》、《山脊赛车》、《大众高尔夫》和《WE9》四款PSP上的大作试玩，不过SONY并没有宣布任何有关大陆版PSP发售的消息，此次PSP的展出应该只是SONY对PSP在中国玩家中的反映的一次小小的试探，离行货版PSP的发售，看来还有一段路要走。



▲sony展台是全场最大的展台，此为正面。



▲白色PSP此次只是展出了样机。


▲和TGS、E3一样，有可爱的MM在一旁耐心指导。


▲PSP的试玩，机器全都是黑色版的。

S软件 oftware NDS版《圣剑传说》正式公布



原史克威尔旗下的著名A·RPG系列《圣剑传说》的全面复苏计划已于日前正式开始，而这项声势浩大的"圣剑工程"中的第一弹就是即将于今冬在NDS上登场的《圣剑传说DS 玛娜之子》。从目前得到的相关画面来看，本作依然是一款2D游戏，在整体风格上延续了GBA版《新约 圣剑传说》，给人以一种相当温馨的感觉。


▲《圣剑传说DS》的画面风格与《新约 圣剑传说》非常接近。

据本作的制作人、"《圣剑》系列"的生父石井浩一先生透露，这次的《圣剑DS》虽然也会加入一些利用了NDS触摸功能的新系统，但主旨还是追求爽快的动作感，以十字键和各个按键组合出各种爽快的动作将会是本作所追求的目标。同时，本作还将支持多名玩家协力作战。



"圣剑工程"的另一款作品为家用机版的《圣剑传说4》，将是系列首款3D作品，不过其发售平台和发售日目前都仍未确定。

E事件 vent EA花钱消灾，劳动争议案有望近日解决

根据EA方面的透露，他们已经和前员工Jamie Kirshenbaum达成了和解协议，只待San Mateo地方高级法院的批准通过，这场于2004年7月29日由Jamie Kirshenbaum针对EA提出的劳动争议案就可以正式划上句号了。



本次案件主要源自于EA的前员工Jamie Kirshenbaum认为EA公司不适当地对其雇员进行分类，导致他们其中的一部份人无法获得应得的加班补助。

根据和解协议，此次EA将总共拿出1560万美元用于补偿所有此类被错误分类的员工和他们因此而支付的律师费，不论他们是否参与过此次诉讼。EA还表示如果补偿金未被认领完，那么所剩余额将全部交于Jackie Robinson公益基金，用于少数民族学生奖学金的颁发。

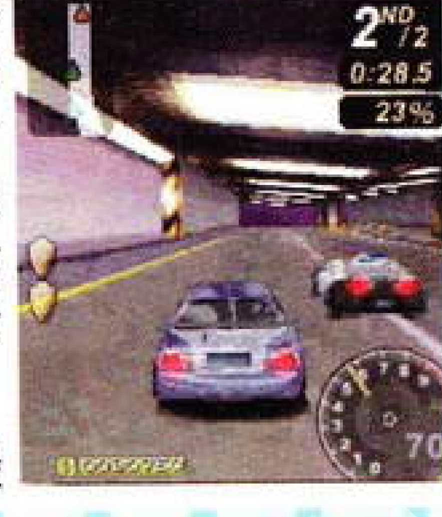
尽管如此，但据有关人士透露，现在部分EA现役和前员工中仍然有不满情绪存在，EA公司劳资双方的矛盾看来远还没有解决。

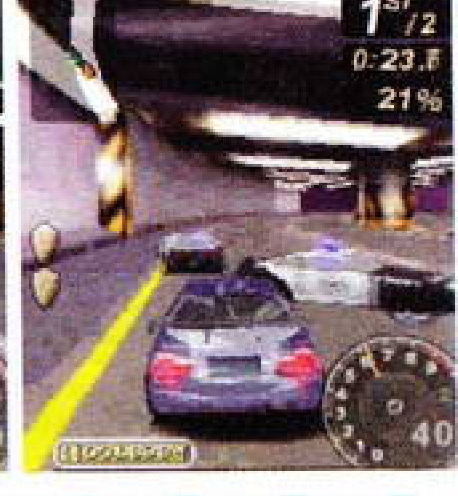
S软件 oftware 《极品飞车 最高通缉》登陆手机平台

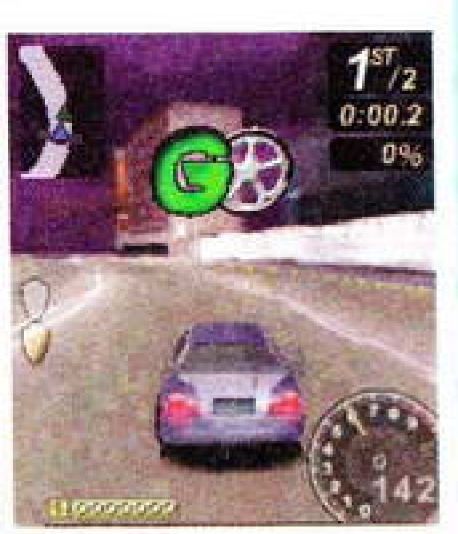
近日EA公司宣布极品飞车系列的最新作《极品飞车　最高通缉》除了会推出PS2和XBOX360版外，还将推出移动的手机版本。

在这款描述疯狂非法地下赛车的最新作品的手机版中，你将经历不少于四十场的比赛和获得大量全新的赛车。并且EA保证将会有大量不同于《极品飞车 地下狂飙2》的要素的加入。

手机版的《极品飞车 最高通缉》同家用机版一样，拥有快速比赛模式和职业生涯模式，可满足不同玩家的需求，该游戏预计于10月底发售。







事件 Event SONY集团面临重大改革，PSP、PS3有望成未来重点

SONY集团的执行总裁Howard Stringer近日在东京公布了SONY集团的重组计划。由于近年来占SONY集团70%盈利收入的消费电器部门不断受到来自各方面的竞争，一直处于负增长状态，使得整个SONY集团的情况也不容乐观。故Howard此次重组计划的首要重点自然是放在了消费电器部门。

重组将削减6.6%的集团雇工，关闭全球65座制造工厂中的11座，并将收缩产品阵线，其生产的3000多种产品中的20%的产品将被取消，产品分类将由原来的130种减少为115种。但多数分析家认为此举和以往SONY所采取的改革计划并无本质区别，故对此并不看好。

关于重组计划，Howard特意提到了PSP，将它作为集团内部良好合作的一个典型，他表示在产品和服务之间建立一个良好的连接是未来的产品取得成功的关键，而通过PSP的无线网络功能，可以让用户无论身处何处，都可以很方便的享受到自己喜欢的游戏、电影、音乐。对此观点倒有不少分析家表示赞同，并将它扩展至可能与2006年内发售的PS3身上。由此可见未来SCE将在SONY集团内部占据越来越重要的地位。

软件 Software 《潜龙谍影ACID 2》大量细节公布

继东京电玩展之后，近日《潜龙谍影ACID 2》又公布了大量全新的游戏内容，让人对即将发售的游戏期待不已。

此次游戏从Solid Snake被FBI逮捕开始，为了换回自由，Snake接受了潜入一家私人兵工厂的任务，但出人意料的是他竟然在这里发现了一台新的Metal Gear。

制作人透露本作将会有超过500种不同的卡片，是上一作的两倍多，另外本作中卡片是可以升级的。游戏中另一个有趣的系统就是竞技场模式，它可以让你挑战该系列游戏中出现的各个经典的BOSS，并且打败BOSS还可以得到珍贵的稀有卡片。

最后对于本作与《潜龙谍影3　生存》的联动，制作人表示会非常有趣，比如在PS2版的《潜龙谍影3 生存》中进行狙击战时，就可以利用USB线与PSP版《潜龙谍影ACID 2》进行联动，使用其附带的最新3D外设“固体眼睛”，你就可以看到PS2版游戏中真真的3D地形了。



《真名法典 携带版》

Banpresto宣布，去年11月于PS2上登场并在日本取得17万套销量的“韩国神作”《真名法典》即将在今年冬天登陆PSP平台。PSP版的《真名法典 携带版》会在PS2版的基础上进行一些更适合掌机游戏的调整，并加入新的要素。

手机版《FF》和《DQ》

日本RPG巨匠Square Enix日前表示，它们明年将会先后在美国、欧洲和中国等地展开手机版的《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等作品的配信活动。

1亿5000万

美国任天堂近日宣布，“《口袋妖怪》系列”的全世界累计销量已接近1亿5000万，该系列在全世界范围的销售总额已经突破150亿美元。

《激・战国无双》

PSP版《战国无双》日前确定了正式名称，据悉，该作的正式名称将为《激・战国无双》，发售日预定为今年十二月。而限定版也将在同时发售。

《金色的琴弦》

又是一则Koei制作的相关游戏的消息。其旗下著名女性向游戏《金色的琴弦》的PSP版也将同时发售限定版，发售日为11月10日，售价为7800日元。这款限定版与之前的PSP版《真・三国无双》及《遥远的时空中2》一样，将附带一个特制的PSP全方位保护包，同时还将特别附带一张该游戏的主题贺卡。



《流行之神》

日本一去年在PS2上推出的都市传说类AVG《流行之神 警视厅怪异事件档案》将于今年12月15日移植PSP，移植版的正式游戏名称为《流行之神 携带版 警视厅怪异事件档案》。

《漫画同人会 携带版》

原定于本月27日在PSP上发售的人气美少女恋爱游戏《漫画同人会 携带版》目前宣布将进行小幅度延期，延期原因不明，重新确定后的发售日为今年11月10日。

《舞HIME》

人气动漫《舞HIME》游戏化后的最新作即将于今年12月8日登陆PSP平台。PSP版的《舞HIME》全名《舞HIME 爆烈！风华学园激斗史？！》，是一款3D格斗游戏，此外，游戏中还将会收录各种迷你游戏。预约该款游戏的玩家还可以得到原作者久行宏和亲自绘制的主题海报和小册子。



文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 LIKY



进退之间

9月是索尼计划已久的携带游戏主机市场全面展开攻势的时期，任天堂当然也毫不示弱，借着《超级马里奥兄弟》二十周年纪念的日子大做文章，一番缠斗的结果可谓各有得失。类似如今这样在日美欧三大世界主流消费市场呈现截然不同格局的有趣状况，很容易让人联想起当年的SFC VS MD的往事，然则如今三大市场在全球的重要度已经互有消长，更使得整体局势愈加混沌不明。

9月1日是PSP在欧洲全面上市的日子，先前为了全力应对日美两地竞争的缘故，索尼把欧洲的PSP发售计划延后了足足半年之久，不过延期也并非完全是坏事，有20款游戏和10款UMD电影首发上市，足以堪称游戏史上最豪华的首发阵容。期盼已久的狂热使得PSP主机在欧洲全境的预约情况非常火爆，英国主要的游戏机供应商Dixons和HMV很早就停止了预约，商家依然宣称最多只能满足95%预约顾客的需求。SCE在次周即发表PSP在欧洲上市首周销量达到100万台，大幅度刷新了先前NDS创造的周间50万台的记录，虽然欧洲地区并没有类似美国NPD那样的权威商业数据调查机构提供可靠佐证，但PSP的人气确实远远超过了NDS。市场份额占据全欧四成的英国一向是索尼系游戏主机的传统强势领地，在PSP发售当周，游戏周间销量TOP 20排行榜几乎完全被该主机游戏所占据，这样的好调状况也属绝无仅有。9月15日，陶瓷白PSP随同Konami的超大作《WE9 无所不在》堂堂登场，被业内人士视为该主机的再出发日，SCE本身也给予了高度的重视，为新主机和超大作投入了相当可观的广告预算，一直充当新闻发言人身份的佐伯雅司自信地宣称PSP版《WE9》至少可以在日本本土取得50万份以上的销量。为了保证这个战略大反攻计划万全，先前一直饱受软件匮乏之苦的PSP在9月间居然有近20款游戏接踵上市，达到了竞争对手NDS一倍以上。然而出人意料的是，新色PSP的首周销量非但远不如前两日发售的GBM，依然被NDS以微弱优势压制，而《WE9 无所不在》的首周销量虽然突破了10万份，但根据其销售情况推移分析，最终不过20万份前后，其作为远远低于预期。陶瓷白PSP发售四周以来，周间销量呈现急速滑落趋势，眼见即将进入任天堂历来强势的年末商战时期，SCE在日本的大逆转计划已基本成为了泡影。另一方面，Square Enix于9月中推出了制作多时的3D CG影片《FF7AC》，UMD版本发售三周间的销量仅约5万份，不足DVD版本的十分之一。在北美，公认的杀手级软件《GTA》的大幅延期使得PSP预定的9月攻势并未付诸实施，同时期内算得上大作的只有EA出品的《Madden NFL 06》，然而PSP版也并没有出现类似PS2版那样那样的销售狂潮，其销量只能算是不过不失。随着任天堂一系列大规模促销计划逐次展开，PSP和NDS



▲GBM在日本的发售获得热烈反响，FC面板的GBM一度处于缺货状态。

目前在北美地区处于平分秋色的战略胶着阶段。虽然近期PSP游戏乏善可陈，但UMD电影在北美地区却销量相当可观，索尼宣布到今年底将有超过250部影片上市。

任天堂依旧采用防守反击的战术和强劲对手周旋，目前的成果有目共睹。新消费层发掘计划的奏效使得NDS目前在日本本土的人气非常坚挺，丝毫没有受到PSP新色和大作群的影响，依旧保持着高歌猛进的大幅领先态势，Bandai推出的《宠物蛋的小店》出货已经达到了30万份，刷新了两大新世代携带主机的第三方游戏销售记录，一举改观了过去第三方厂商在NDS无所作为的印象。更另竞争对手感到莫名的是，NDS平台著名的《成人脑力锻炼》和《轻松头脑教室》这两款新形态游戏已经逐渐发展成为了社会流行现象，发售历经半年之久人气丝毫未曾减弱，始终

稳居周间游戏销量排行榜前列。GBM的闪击战术也取得了极大成果，这款GBA系列的延伸产品借着“《超级马里奥兄弟》系列”诞生二十周年纪念的好日子在PSP新色的两天前推出，极大地分散了消费者对PSP的关注度，该主机发售仅三周就取得了20万台以上的销量，其中FC纪念面板款式尤其受到追捧，出现了局部断货现象。对于欧美地区，任天堂打出了《任天狗》的王牌，希望这款宫本茂大师领军制作的新形态作品能彻底激活低迷的市场。“《任天狗》系列”在8月最后一周推出的周间销量即达到了25万份，NDS的月销量上升了70%，这种好调势头延续到了9月份，从亚马逊网站等预约情况可以明显看出近期NDS软硬件销售均出现了活性化趋势，“《任天狗》系列”对于硬件销售的牵引效果有目共睹，NDS非常有可能在9月份以微弱优势超越PSP。《任天狗》的成功除了游戏本身的品质以外，还有赖于任天堂不遗余力的宣传造势，据统计至今在北美地区有170多份报刊杂志对“《任天狗》系列”进行了不同程度的宣传报道，其公众曝光度达到了空前的规模。或许北美消费者已经将注意力全部集中在即将年末发售的Xbox 360，GBM这个小玩意儿遭遇了意外冷落，这款与日本本土同期发售的商品并没有获得同样的成功，销售状况非常低调。欧洲作为任天堂势力最薄弱的地域，NDS先行半年的优势几乎被PSP完全打破。在欧洲最大的游戏消费市场英国，PSP软硬件都呈现相当旺盛的态势，而NDS实际自发售以来一直低迷徘徊。在德国和西班牙等地，PSP经过了首发的亢奋后逐渐平稳，总体销售情况还是略微领先于NDS。与英国隔海相望的法国是欧洲第二大游戏消费市场，同时也是任天堂产品惟一保持强势的国度，NDS在该国的销售同样非常理想，目前《超级马里奥64DS》和《恶魔城 苍月的十字架》等人气作品长期盘踞该国游戏销量TOP 10。为了扭转欧洲市场的不利局面，任天堂一方面和北美同样采用《任天狗》战略，“《任天狗》系列”预定10月8日在欧洲全面上市。另一方面将NDS价格下调20欧元，同时还推出粉红和蓝色两种新色NDS。不过从目前《任天狗》的预约情况判断并不容乐观，该大作在英国的亚马逊网站至今没有出现在游戏相关商品预约TOP 50之列，这也充分证明了NDS在该国度的严重低迷不振。10月初，有鉴于NDS在欧美地区陷入苦战的经营状况，日本著名证券调查机构CSFB把任天堂的财务等级由N E U T R A 降格为UNDERPERFORM，平均股价设定为12000日元每股（9月5日当日为股价13900日元）。

综观时下的全球局势，NDS在日本和PSP在欧洲都分别占据了明显优势地位，而在最关键的美国市场却呈现与PSP僵持对峙局面，NDS的全球出货量为800万台（截止9月末），PSP的出货也达到了600万台。虽然目前PSP的总体形势不错，但一些大中厂商却依然看好NDS的未来，因为掌握着众多超人气大作的任天堂实力毕竟不容小觑，该社品牌的市场号召力在TV游戏业界依然无可匹敌，一款复刻的《超级马里奥64DS》就已经取得了近300万份的全球累计销量，而《任天狗》的诞生更是在世界各地刮起新的旋风，有报道宣称近日在美国EA总部内出现了集体共乐《任天狗》的有趣景象。目前《马里奥赛车DS》和《动物之森DS》等超大作和Wi-Fi无线网络计划已经基本落实了展开时期，更有《口袋妖怪》等最终兵器蓄势待发，因此该主机的销量有望在年末年始的商战期再次取得大飞跃。反观PSP平台，目前SCE对该主机的未来发展并没有勾勒出实质性的长远计划，一味鼓吹硬件指标和多功能，虽然目前PSP游戏在欧美地区销量不错，但总体来看缺乏足以牵引硬件普及的百万级超大作，即便未来亦然，《GTA》或《GT4》等家用平台的巨作能否在携带领域产生同样威力尚在未知之数，从PSP看《Madden NFL 06》的表现看两个不同硬件平台之间还是存有相当差异的，《GTA：自由都市》在亚马逊网站的预约情况也并不如预想中那么火爆。虽然PSP尚有UMD电影等多种卖点，但其本质终究还是被多数人定位为携带游戏主机，两大新世代携带主机的未来还是需要通过软件胜负来决定。

10月5日，任天堂在东京举行针对业内人士的“NINTENDO DS Conference!2005.秋”，社长岩田聪公布了“NINTENDO Wi-Fi Connection”的最新情报，NDS的无线网络计划将于2005年11月23日开始实施，任天堂自社发售的游戏将完全免费享受该服务。在发表会上任天堂一举公开了130款今后将推出的本社和第



▲陶瓷白PSP在日本的发售短期带动了PSP的销量，但仍然无力改变PSP在日本的整体颓势。

三方的对应作品，其中《魔法假日DS》、《天诛DS》、《大航海时代DS》等多为最新公开，岩田聪宣称NDS截止9月末在日本本土已经顺利出货360万台，实际销售也超过了360万台，该主机已经顺利进入了硬件普及的第二阶段，任天堂将提供更多的软件和服务来满足消费者需求。在本次发表会中，除了Wi-Fi无线网络计划细节彻底公开以外，Square Enix的动向成了最大的话题。业界超级大腕Square Enix和硬件两社均有着极深的渊源，在本次携带主机大战中，SE虽然从一开始就比较支持NDS，但老谋深算的该社实质按兵不动静观了整整一年，直到局势逐渐明朗化才公开表明其态度。本次发表会预示着任天堂和Square Enix的战略伙伴关系达到了新的阶段，SE正式宣布将在2006发售3D多边形技术重新制作的《FF III》和GBA向完全移植的《FFV》、《FF VI》，此外还有《圣剑传说DS》等其他作品。更令人感兴趣的是任天堂即将发行的NDS版《马里奥篮球3对3》也是由SE代为开发，从这款传说中SE内部研究NDS性能用的实验作品的宣传影像来看，SE社已经对NDS硬件有了透彻了解。

10月7日，旗下拥有日本最权威TV游戏专业媒体《FAMI通》的ENTERBRAIN社长浜村弘一在接受采访时明确表示在NDS和PSP的对决中，目前任天堂取得了成功，他将NDS的成功完全归于新消费层的发掘和引导，《FAMI通》近期



▲SE公布了NDS版的《圣剑传说DS》，令不少玩家欣喜不已。



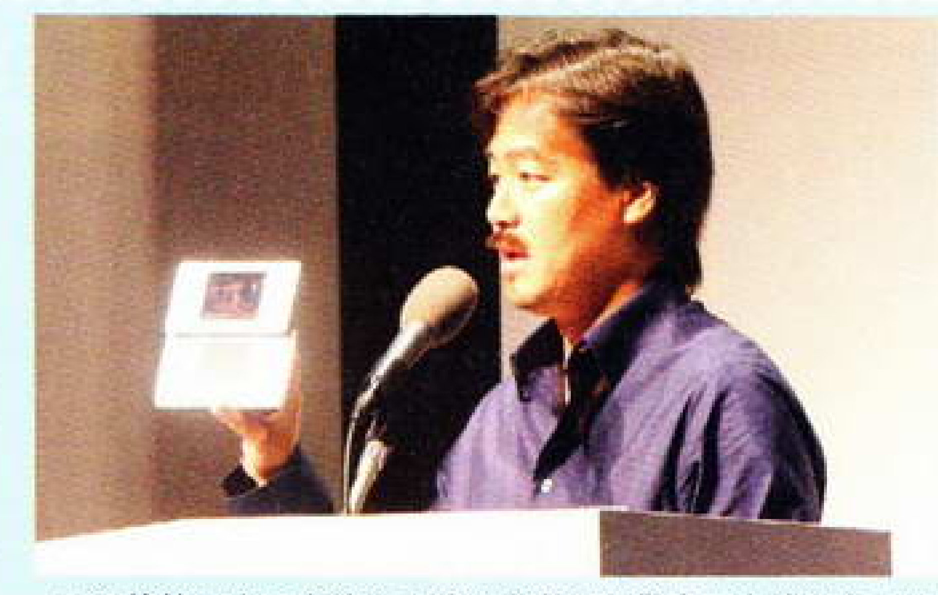
▲NDS是任天堂对企业自身进行革新的标志性产物。

的千人调查报告显示，33%的NDS消费者过去曾因厌倦曾经远离过游戏，任天堂通过推出新类型游戏重新赢得了市场主导权。浜村弘一此番的发言和一年半之前有若天渊之别，自PSP发表以来，该氏一直是坚定的支持者，曾经多次在公开场合对NDS和任天堂的经营战略进行抨击，如此180度的急转弯也表明了局势的日趋明朗化。浜村弘一同时将PSP在欧美地区的畅销主要归功于UMD电影的流行，他同时还预测今年年末商战NDS在日本本土硬件销量将突破400万台，PSP则为240万台。

"如果我们不能同时满足只想轻松玩游戏的一般玩家和希望能接触到更深邃、更庞大复杂游戏的重度玩家的话，游戏产业的玩家人口就不可能继续成长。当我们所制作的游戏不再让玩家感到惊喜时，他们对于游戏终究会心生厌倦。"——2005年9月16日，岩田聪应邀在TGS2005（东京游戏展）首日发表了题目为"如何扩大游戏玩家人口，什么是目前业界必要的？"的基调演讲中如是说，他在演讲中表示任天堂看到了目前游戏产业的危机，现在的游戏的制作越来越写实，也越来越复杂，但是，这样的想法却无法再让游戏业界成长。"是否有任何人提出了能让产业扩张的新架构？或者任由玩家感到无趣而让产业逐渐萎缩？"岩田聪质问道。"我相信，我们现在正处于这样的重大抉择关头。为了未来的电玩产业，我们需要扩大市场。"他断言业界如果希望成长，最佳的方式便是透过创新，吸引过去的老玩家回流，并且想办法吸引其他不常玩游戏或不曾玩游戏的族群。经过一年多的时间，我们通过任天堂新经营层的言谈和行动逐渐了解到这家会社正在经历前所未有的大变革，更进一步明了其未来的发展前途，NDS可以算是宝贵的试金石，成败足以对未来游戏产业的发展方向产生至关重要的影响。

索尼刚发布PSP之时，许多人都认为任天堂面对的是无法破解的生死劫，因为竞争对手不但

拥有无法抵抗的技术力，同时和三方软件商保持着深厚的人脉关系，更令人担忧的是，NGC的失利和GBA的懈怠让广大消费者对任天堂的市场把握能力也产生了严重怀疑。从PSP的硬件设计思想角度考量，久多良木健的计划几乎也无懈可击，由于PSP的硬件环境能够轻松移植PS为代表的32位主机游戏，形同自动继承了目前最大的一笔软件资产，因而在初期获得了多数软件厂商鼎力支持。虽然久多良木健预想到了高性能的PSP在初期会因为低价竞争导致巨额赤字，但他推广UMD格式电影的构想让那些饱受盗版侵权之苦的电影发行商趋之若鹜，UMD电影的利润将大幅降低索尼在PSP事业上的经营压力，有利于长期的消耗战。任天堂无法和索尼速战速决，长期消耗也未必有利，即便形成僵局也不免造成营业利润的严重萎缩。岩田聪仿效索尼过去在TV游戏领域的成功之道，并不一味争夺固有的主流消费群体，而是通过开发全新形态的游戏吸引一般消费层，从而彻底激活了整个市场。事实上NDS的成功之道和昔日FC、PS相仿佛，完全打破原有市场的运行规则，通过革新来进一步扩大整个市场的容量。更为难能可贵的是，任天堂此番革命的对象就是自身，为了适应和生存，这家当年一直标榜专业和核心的老铺放下架子去迎合过去不屑一顾的非核心消费层，结果却找到了一条合适的自存之道。“异质”的NDS是注入日益保守陈腐的游戏产业的一剂猛药，但是由于世界各地市场构成状况存在巨大差异，因此NDS目前在各大市场的受瞩目程度的不同也在情理之中。当今三大娱乐消费市场中，日本属于发展了处于衰退期的市场，北美属于即将成熟的黄金期市场，而欧洲则应该算是成长中的新兴市场，因此三大市场对于“变革”的需求截然不同。岩田聪在演讲中期望游戏主机能够同时满足Light User和Core User，事实上过去真正能够做到的惟有FC和PS这两款划时代的主流产品，NDS还有很长的一段路需要去走。NDS的普及初期颇有壮士断腕的勇决，任天堂为了全力掘起新规的Light User消费层几乎忽略了对传统Core User消费者的依赖，确实有不少资深玩家被迫选择了PSP，同时也间接造成了欧美地域软件匮乏的不利局面，我们从《应援团》、《陨石大战》以及《一笔吃豆》等资深玩家向的NDS优秀作品销售不振的现实可以看到该主机初期消费层与过去任天堂传统消费层的巨大差异。然而任天堂并没有放弃根本的核心消费层，一旦硬件普及量达到了预期目标，该社开始进一步引导和融合消费市场，《马里奥赛车DS》和《动物森林DS》为代表的传统大作群的陆续发表预示着任天堂今后将在和索尼开始全部争夺传统消费层，随


▲SE等第三方厂商的全力参入将给NDS带来更大的活力，图为坂口博信公布自己在NDS上制作的全新S·RPG游戏《ASH》。

着Square Enix、Namco等第三方厂商进一步加大参入力度，NDS和PSP的争霸战必然在明年的真剑胜负中决出雌雄。

所谓得人心者得天下，NDS无疑是目前许多第三方软件开发商心目中理想的避风港。由于TV游戏产业的竞争进一步激化，软件厂商的运营成本日益提升，几乎已经到了不堪重负的边缘，Namco的常务执行董事原口洋一近期曾悲观地宣称传统家用游戏市场将因为过度竞争而在10年内陷入崩溃，Konami某高层也表示该社今后将以携带游戏作为主要发展方向，据悉Konami在2005财务年度计划发售100款以上的携带平台游戏（包括GBA、NDS、PSP和携带电话），即便财大气粗的Square Enix也表达了相同的愿望，该社主力的RPG存在着开发周期长和投入资金规模膨大化的弱点，必须进行分散投资以最大限度降低经营风险。任天堂完全洞察了目前游戏产业存在的严重危机，针对性地投入了NDS主机，NDS游戏的开发投入甚至比GBA更低廉简易，着实令第三方为之食指大动。元气曾试探性开发了NDS游戏《研修医 天堂独太》，竟从中获得巨利数亿日元，见猎心喜的该社不但将原先预定终止的计划重新上马，还进一步加大了参入力度。与此相对照，PSP虽然拥有强悍的硬件性能，但是也不可避免造成了开发成本提升，第三方宁愿将同等规模的预算投入风险相对较小的PS2也不愿意冒风险开发新游戏，于是该主机沦为了冷饭游戏充斥泛滥的硬件平台。《任天狗》等一系列全新游戏的成功也充分证明了任天堂的市场把握能力依然无可匹敌，极大提高了消费者和第三方对之的信赖心，任天堂积极拓展的消费群体对于广大软件厂商更是挡不住的诱惑。

2006年，NDS和PSP将引领携带游戏主机市场进入全盛的黄金时期，作为一个普通玩家，个人并不太在意一家一姓的成败，只是期望能够看到更多优秀作品的不断问世。

就目前的发展状态而言，NDS无疑更值得关注和期待……

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

本次"掌机黄金眼"为大家点评的主要是PSP和GBA上的游戏。《高达 战争策略》整体素质比较让人满意，但同题材游戏实在是过多了，难免让人觉得审美疲劳；《公主的皇冠》和《罪恶工具XX Reload》都是移植作品，很好地保持了原作的神韵。GBA上的《螺旋破碎机》是一款非常优秀的原创动作游戏，是近期GBA上不得不玩的佳作。



栏目主持：雷伊

高达 战争策略

ガンダム バトル タクティクス



画面
音效
系统

海文：游戏的操作比较简单，任何玩家都可以轻松上手。任务数量众多，但完成每个任务所需的时间都很短，作为掌机上的游戏，这样的设定也是顺理成章的。游戏的缺点也和它的优点一样明显，游戏时的拖慢现象太严重，一部分机体能力设定与原著明显不符，地图数量及隐藏要素过少，此外整个游戏多达60个任务但其间居然没有任何关于剧情的交待，这一点尤其让人感到不可理解。

雷伊：作为一款原创的高达游戏，本作的系统和PS2版的名作《高达战记》基本一样，所以打起来十分爽快，登场机体也很多，基本包括了一年战争时期双方所有的主力陆战用机体。除了可以使用ACE级驾驶员外，玩家还能使用自己的原创的人物，自己培养的人物能力可是有机会超过阿姆罗、夏亚的哦。美中不足的是敌人的AI不高，使得难度偏低，而且任务的数量相对来说也不是很足。 推荐

马修：非常不错的高达ACT，借由PSP机能表现出来的高素质画面令玩家有亲临战场的感觉，战斗到高潮时接连而至敌方机体让人有窒息般的紧张；当然，将敌机各个击破后也会很有成就感，获得新机体后其喜悦更不用说了。如果说不足，就是机体的金属质感不是很强，感觉有点像模型；而战斗中出现的拖慢现象也一定程度上影响了游戏的爽快度。 推荐

UMD■Bandai■ACT■2005年9月22日■选择游戏人数■无对应周边■576KB

公主的皇冠

プリンセスクラウン



画面
音效
系统

胧月：本作是土星上素质极高的一款A·RPG的复刻版，很值得一玩。别出心裁的界面操作、优秀的操作手感、清新的剧情和画面都能让老玩家不禁会心一笑。战斗部分的动作要素很强，每个敌人都有着各自不同的打法和弱点，而回避系统更是像FTG一样考验着玩家的经验和反应。总的来说，游戏在各方面都没有值得挑剔的地方，向喜欢A·RPG的玩家推荐。 推荐

LIKY：对于本作的移植厂商有些偷懒，不仅画面比例没有调整为16：9，连解析度都没有调整，所以我们如果要看到满屏画面就要忍受画面变模糊的恶果，无语。不过游戏本身的素质还不错，横版卷轴式的A·RPG冒险还是比较新颖的，种类丰富的道具是游戏一大特色，食材的烹饪也是比较有趣的系统，比较不足的是战斗，自始至终公主就只会那几招。

雷伊：被无数SS玩家奉为经典的幻之名作终于移植到了掌机上，游戏清新的画面和优秀的人设都是吸引玩家的地方，故事背景和剧情的叙述方式都能给玩家一种非常温馨的感觉。和普通A·RPG不通的是，本作在战斗中的人物比例非常大，相当有魄力。遗憾的是这次Atlus在移植的时候有些缺乏诚意，最明显当然就属直接在4：3的画面外面加上边框来充16：9了。 推荐

UMD■Atlus■A·RPG■2005年9月22日■1人■无对应周边■512KB

罪恶工具XX #RELOAD

GUILTY GEAR XX #RELOAD



画面
音效
系统

海文：原作是号称2D格斗最高峰的神作，品质自然无需赘言。PSP版的移植作品的移植度之高同样让人惊喜。几乎达到了100%移植，招式的华丽程度与对战时的乐趣比起街机版以及家用机版没有任何缩水。连机对战时也相当流畅。不过用PSP的方向键玩格斗游戏始终还是会在手感上有一定的损失，另外这款移植作品中并没有真正的全新要素也是它无法得满分的原因。

LIKY：本作几乎完美地继承了PS2版的所有模式以及在Xbox版新加入的STORY模式，厂商真的很厚道，画面表现也非常优秀，几乎与家用机一样，而且没有任何丢帧。游戏的手感很令人称道，厂商体贴地加入出招简化系统，所以操作非常流畅，不过升龙这样的招式还是有点难搓。值得一提的是游戏的读盘速度很快，大大提高了流畅性。

软饼干：画面非常华丽，人物个性丰富且彼此间打法、战术思路完全不同，喜欢格斗游戏的掌机玩家绝对不应错过本作。16：9的画面是厂家重新调整过的，绝对不是将4：3的画面拉成16：9了事。玩家如果想的话，也可以在OPTION中将画面比例变回街机版那样的4：3，可以说是相当为玩家着想了。游戏读盘时间很短，不过作为移植作品还是缺乏真正的新要素。

UMD■SEGA/ARC SYSTEM WORKS■FTG■2005年9月29日■1～2人■无对应周边■128KB

触摸游戏派对

タッチゲームパーティー



画面
音效
系统

胧月：7款颇为有趣的桌面游戏小合集。这种"好玩"、"简单"、"方便"的游戏的确适合登陆NDS平台。敌人都是一些看似凶恶实则可爱的Q版家伙，所以即使与CPU对战也不会觉得无聊。当然，有条件的玩家还是推荐去跟朋友联机。不过不久任天堂会发售一款收录游戏数高达40款的同类作品，手头不是很宽松的玩友最好权衡一下。

海文：迷你游戏大杂烩形式的作品，共收录7款小游戏，和掌机上众多的类似游戏相比，从数量上来说本作确实显得少了一些，而其中的连字游戏更是需要有日语基础的玩家才能享受到应有的快乐。游戏支持通信对战，但并不支持一卡多联，要想找到另一个拥有这款游戏的人会是一件非常困难的事。游戏的人设显得比较滑稽，总之我是找不到任何推荐玩家购买此款游戏的理由。

铭风：本作是一款小游戏的集合，包含了以扑克为主的"神经衰弱"等桌面游戏。正如标题所说，进行游戏的过程中完全要依靠触摸来进行，厂商Tiato可能为了让拥有此游戏的人能够体验到真实的玩扑克感觉吧。当然了，游戏还有"拼词"等其他一些小游戏，可让你进行调节。不过本人并不喜欢扑克，同时游戏中一共才7种小游戏……

卡片■Taito■TAB■2005年9月29日■1人■无对应周边■自带记忆功能

螺旋破碎机

スクリューブレイカー 轰振どりるれろ



画面
音效
系统

铭风：一款以螺旋、钻头为主题的原创动作游戏，玩家要扮演红钻团长的女儿克露莉，和钻头机器一起，将被盗走的红色钻石找回来。游戏中的方方面面都围绕着钻头展开。无论是破解机关还是攻击杂兵和BOSS，都和钻头有着关联。游戏的操作十分好，利用L/R键来使出两个转向的钻击。简单的两种攻击方式，配合丰富多彩的机关，让游戏充满新意。

雷伊：由制作《口袋妖怪》而声大噪的Game Freak带来的新感觉动作游戏，游戏的主题和操作方式都相当新颖，在战斗的时候非常爽快，而各种谜题也设置得恰到好处。本作在关卡的设计和BOSS战方面，都可以看出制作厂商的独具匠心和深厚的制作功底，达成一定条件后，还可以挑战更为刺激的隐藏关卡。另外值得一提的是，游戏的BGM也非常不错。

马修：看似传统，却非常有新意的一款ACT，可爱的敌我角色和轻松搞笑的风格都使本作成为一款休闲的佳作。虽然画面音效看似简陋，但配合着游戏中随处可见的夸张喧哗，不难看出本作走的是游戏本质趣味的路线，而一路钻过去游戏方式更给人以横冲直撞的爽快感。游戏中的谜题的难度也很适中。堪称近期一款上乘的GBA原创佳作。

卡带(64M)■Nintendo■ACT■2005年9月22日■1人■无对应周边■自带记忆功能

文 小志 编 马修

汉化讯息台

国庆当天，GBA汉化游戏突然发威。NDS和PSP游戏的汉化也不甘落后，汉化游戏新闻迭起！下面就和小志一起进入中文游戏世界吧！

《妹妹公主》汉化版

9月30日晚间，TGBUS旗下PGCG汉化小组接连发布了两款GBA汉化作品。分别是《妹妹公主》和《纯情房东俏房客》的汉化版。



《妹妹公主》这个作品是《妹妹公主》动画第二部的GBA版，本作的剧情并不是前作的续篇，而是一个全新的故事，剧情上的设定是原作小说版，也就是哥哥和12位妹妹分开居住的，完全采用小说版的各种设定，每个妹妹都有各自的家，彼此相聚，然后……离别，在本作中，可以隐约的感觉的原作小说版的气息！

发布者特别提醒，本游戏包含隐藏剧情，也可能是未被用到的文本，但目前进入方法未知。所以有条件的玩家如果在玩的时候发现这些情况，也请及时向汉化组汇报。另外PGCG特地制作了简繁体两个版本，以供不同玩家选择游戏。破解人员是飞云，翻译为黑武士、sunjk、安忻、新一、自找麻烦、百八烦恼、七十二烦恼、向日葵、艾迪、九遮一村等，文饰处理是刘泪和风之骄子。汉化组还特别感谢了妹妹公主联盟(风の沙、迪菲)、雷涵以及胡里胡涂。参与汉化的成员为数不少呢，感谢他们的劳动。

游戏中的MM们性格各异，被12个MM一口一个"小志哥哥"地叫，真是乐不可支啊！呵呵！





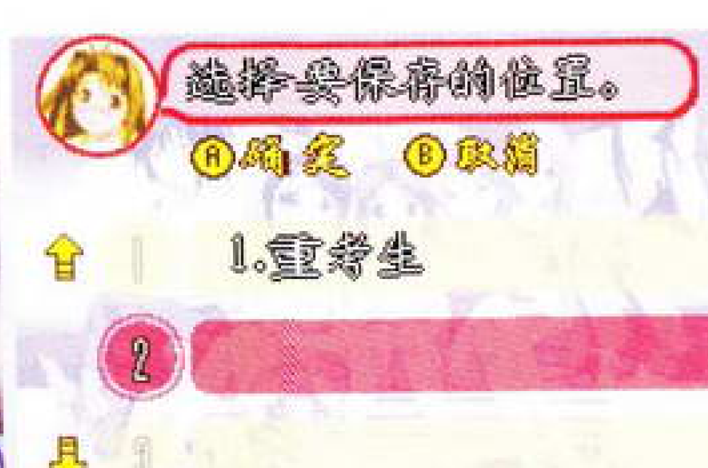




《纯情房东俏房客》汉化版

另一款作品《纯情房东俏房客》是在CGP的"30％的汉化版"基础上加以修改完成的，游戏使用的是英文版的文本和存档代码。飞云和sunjk分别担当了破解和翻译的任务，同样感谢二位的劳动。这个动画在国内的人气还很高，不懂日文的FANS也有福气了。此后玩家们汇报了游戏中的一些BUG，汉化组又发布了v1.1版，主要修正了由于一段文本未导入而出现乱码的BUG以及修正了部分错别字。





《黄金太阳1》中文修正版

10月1日，久未露面的CGP汉化小组成员sody为了庆贺CGP论坛修复成功，特地在国庆节当天发布了《黄金太阳1》的中文修正版。发布时，他说："久违的《黄金太阳1》中文修正版，在原中文版(80%小字汉化版)的基础上修正了游戏后期使用精灵死机的BUG，谨以祝贺十一长假以及CGP新论坛的重开！"这个游戏的发布前，CGP论坛因为种种原因而不得不处于半开放状态，甚至整个小组都仿佛销声匿迹了一般。现在这个游戏的发布也预示着CGP汉化组的再度复活，希望今后的日子里，他们能像过去一样东山再起，为大家奉献出更多优秀的汉化游戏。





《螺旋破坏者》汉化版

天使汉化组的Crystal在10月发布了GBA游戏《螺旋破坏者——轰振钻子》(本刊译作《螺旋破碎机》)的汉化版，10月6日，游戏放出了最新进度的汉化补丁，发布者称全文本已经汉化，而专有名词以及图片还没有汉化，大家如果发现BUG的话，可以前往EZ或者天使汉化论坛汇报，另外杂货店里面数字显示存在BUG，下一版本会修正，这个BUG就不用汇报了。一些专有名词的翻译也在向大家请教，有知道的朋友请不要吝赐哦。发布者还特别提供了该游戏的金手指：金钱：02034670:1027，HP：02000F20，无敌：020346D1:FF。





NDS汉化速报

NDS方面，首款汉化DS游戏终于出炉，它就是《直感一笔》，汉化者是大名鼎鼎的shikeyu，游戏在美版基础上综合中文版汉化而成，所以普通的NDS可以正常运行。虽然神游官方早已经推出过该游戏的中文版，但是这个是首款民间汉化的NDS中文游戏。遥想几年前首款GBA汉化游戏的诞生就是拜shikeyu所赐，如今NDS汉化的处女作又是出自他手，这可能真是缘分吧，希望今后的日子里，shikeyu和他的NDS游戏汉化之路可以一帆风顺。





PSP汉化追踪

补充发布一个PSP方面的汉化消息，8月初，Chinagba发布了《波波罗古罗伊斯物语》汉化测试版0.1，虽然主要为收集BUG，但这已经让所有玩家看到了曙光。

而在PSP版的《WE9》面世不到两天的时间里，汉化工作也已开始进行了。据完全实况站长小叶子表示：从《WE9：UE》的文件结构来看，进行汉化工作应该没有任何技术难度。负责此次汉化的工作的WECG小组的组长999999也表示，游戏的文件结构和PS2版本的《WE9》的基本一样，实际就是PS2版的一个简化版本，而WECG的PS2版《WE9》的汉化相关文字的工作已经基本完成，PSP版直接调用PS2版相关资源的设想也应该完全可行。

最新日本掌机游戏周间销量榜

✱ 累计时间2005年9月19日～2005年9月25日 ✱

借助GBM和陶瓷白PSP的发售，GBA阵营和PSP阵营都有不少热作出现在了本次销量榜中。再版的《FCMINI 超级马里奥兄弟》加上去年首发时的销量，累计销量目前已突破80万大关，马里奥叔叔的号召力果然惊人！PSP版《WE9 UE》的累计销量也达到了12万以上，这在PSP目前已发售的软件中已经算是很好的成绩了。《高达 战争策略》虽然挺进了销量榜前五名，但实际销量其实并不乐观，PSP主机的颓势和同题材游戏过多都是导致其销量平平的原因。

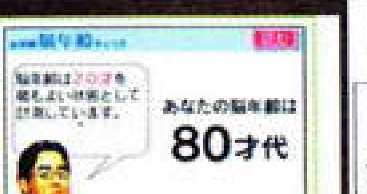


第1位 FCMINI 超级马里奥兄弟 〔GBA〕

将FC时代的神话延续至今的《超级马里奥兄弟》，相信不用再多说什么了吧？

周间销量 6万2943套
累计销量 80万 288套

◆Nintendo ◆ACT ◆2004年2月14日发售(2005年9月13日再版) ◆2000日元

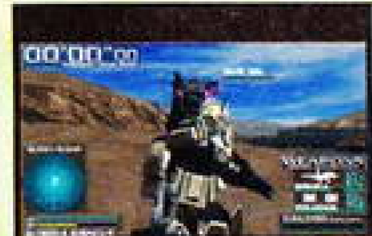


第2位 宠物蛋的小店 〔NDS〕

NDS版的《宠物蛋的小店》必将是一款长卖游戏。

周间销量 5万2040套
累计销量 15万9539套

◆Bandai ◆SLG ◆2005年9月15日发售 ◆4800日元



第3位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS 〔NDS〕

这款引爆了话题的传奇之作即将在今年12月发售最新作。

周间销量 3万5739套
累计销量 59万5944套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元



第4位 高达 战争策略 〔PSP〕

作为一款掌机上的高达类游戏，本作的优缺点都体现得相当明显。

周间销量 3万5447套
累计销量 3万5447套

◆Bandai ◆ACT ◆2005年9月22日发售 ◆4800日元



第5位 世界足球 胜利十一人9 无所不在 〔PSP〕

带上PSP，挑战你的朋友们吧！这才是无所不在的WE精神！

周间销量 3万2735套
累计销量 12万 670套

◆Konami ◆SPG ◆2005年9月15日发售 ◆4980日元

名次	游戏	周间销量	累计销量
第6位 GBA	超级机器人大战J ◆Banpresto ◆S・RPG ◆2005年9月15日发售 ◆5800日元	2万7940套	13万9802套
第7位 NDS	轻松头脑教室 ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年6月30日发售 ◆2800日元	2万6407套	51万5290套
第8位 NDS	JUMP超级明星大乱斗 ◆Nintendo ◆ACT ◆2005年8月8日发售 ◆4800日元	1万5632套	36万6098套
第9位 GBA	马里奥网球Advance ◆Nintendo ◆SPG ◆2005年9月13日发售 ◆3800日元	1万5416套	5万8273套
第10位 NDS	任天狗(柴犬&腊肠狗&吉娃娃) ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元	1万5040套	68万6379套

文 海文

零式舰上战斗记 征空王

Taito在TGS2005上公布了一款名为《零式舰上战斗记 征空王》的飞行模拟游戏。一看到这个标题，大家应该能够知道这是一款以二战为背景的游戏了。在这款游戏中玩家将回到上世纪那场人类史上最大的腥风血雨之中，驾驶自己的爱机在天空中刻上自己的威名。

PSP
零式舰上战斗记 征空王
◆Taito◆STG◆预定2005年12月◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定
零式舰上战斗记 征空王

二战名机悉数登场！

游戏中将会出现大量二战时期的活塞式战斗机，一些军事迷们耳熟能详的经典名机也将活跃在游戏中，如盟军的“喷火”式、P-38“闪电”、P-51“野马”、轴心国方面的梅-109、A6M2“零式”、J7W“震电”等等。


▲在欧洲战场上空极为活跃的“喷火”。

▲二战时期盟军的最强战斗机——P51“野马”，正是它的出现彻底宣告了“零式”末日的到来。


▲曾经凭借高机动性和高续航能力给盟军带来巨大威胁的日本代表性战斗机——A6M2“零式”。

充满历史厚重的战役剧本！

玩家在游戏中可以体验到15个基于真实历史事件而制作的关卡，“空袭珍珠港”、“不列颠空战”等著名历史时间即将在玩家的掌中重演，实在是令人热血沸腾！并且游戏还会为玩家准备5个特殊关卡，究竟这5个特殊关卡会包含一些什么内容呢？会不会是描写二战战局另一种走向的“假想剧本”呢……这就有待厂商放出进一步的消息了。


▲海文一看到这张图就想到了当年FC上的那款《红巾特攻队》……

紧张激烈的空战！

在二战时期，空战中根本就没有空对空导弹这样的概念，战斗机之间的对决完全是依靠机身上的机枪、机炮再加上驾驶员的技术。这一点在游戏中也会得到忠实的再现。玩家必须在熟悉机体性能的基础上对敌机的飞行方向做出正确地预判才能掌握空战的主动权。在这样的条件下击坠敌机后的快感和在现代战机模拟游戏中用导弹击坠敌机是完全不同的。


▲那时候的空战就是这种感觉。


▲各种数据显示的界面也显得很“老式”。

引人入胜的的强化系统！

系统方面，游戏采取了时下流行的机体强化系统，玩家在通过一关后能够得到一定量的“道具点数”，通过对这些点数进行分配就可以提升机体的速度以及攻击力等性能指标。并且系统也会根据玩家对点数的分配来对战役的难度进行调整。可以看出本作将是会是一款兼顾真实感与游戏性的空战游戏。对战斗机及二战历史感兴趣的玩家可一定要关注本作的后续报道哦。

文 海文

スーパーロボット大戦MX PORTABLE ポータブル

随着《机战J》在GBA上的发售，"《机战》系列"在GBA上的历史也应该告一段落了。要说GBA时代《机战》最让人遗憾的，应该就是没有家用机版本那令人热血沸腾的配音了吧。不过这个遗憾也将成为历史了。PSP版的《机战MX》将会让你在任何时间任何地点体会到完全不输给家用机版本的震撼！

2004年5月发在PS2上发售的《超级机器人大战MX》将会移植到PSP上。《机战MX》的PS2版在发售当时就凭借最初在机战系列中登场的《冥王计划》以及《翼神传说》等作品成为了当时的话题。并且战斗画面中超迫力、超热血的特写画面也让机战的FANS们过足了眼瘾。到了PSP上后，原作的美丽画面会有什么变化呢？就让我们来先睹为快吧。

PSP	超级机器人大战MX 携带版
	◆Banpresto◆S・RPG◆预定2005年冬◆日版
	◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
	◆对应周边未定
	スーパーロボット大戦MX ポータブル

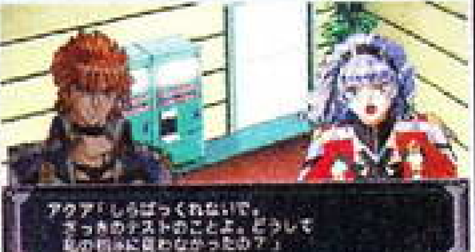
16：9的画面更加赏心悦目！

既然要在PSP上推出，那么画面比例就肯定会和PSP的屏幕显示比例一样变为16：9。战斗画面就和大家在下页看到的一样，华丽程度丝毫没有缩水。人物对话时会也和PS2版本一样采用半身像来表现人物。



▲地图画面的显示比例也会发生变化。





▲PS2版本上的《机战MX》的对话窗原本有上下两个，在PSP上会变为一个。

登场作品共22部

在众多登场作品中，除了《冥王计划》和《翼神传说》之外，《GEAR战士 电童》、《机动战舰抚子 剧场版》都是第一次在有语音的机战中出现的作品。



精美的战斗画面先睹为快!



▲弗里德星的守护者，将侵略者们打倒!

▲罗姆热血的叫声中，天空宙心拳击向了敌人。

▲在《机战MX》中，这一台可以算是最拉风的机体之一了。强大的地图兵器给人留下深刻印象。

▲打开了真理之眼的罗世音，用“音”的力量消灭敌人。

▼北斗与银河联手发动“ファイナル・アタック”，本作中仍然会耗费掉所有EN吗?

▲神高达的单机最强必杀技——石破天惊GOD FINGER!

▲《机动战舰抚子剧场版》中登场的强力机体，在本作中性能非常优秀

▲初号机与被第13使徒寄生的叁号机展开对决。

纯洁无瑕少年奇迹般的冒险故事

文 铭风

INNOCENT LIFE イノセントライフ 新牧场物语

PSP 无瑕人生 新牧场物语

◆MMV/Artepiazza◆SLG◆预定2006年◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定
イノセントライフ 新牧场物语

让大家体会全新悠闲生活的"《牧场物语》系列"的最新作即将于2006年登陆PSP。本次游戏的故事秉弃了GBA和NDS版的世界观，开辟了全新的系列。本作讲述了少年在南国小岛上耕作和探险的故事，虽然耕种、培育农作物依旧是游戏的主题。但这次冒险部分所占的比重获得了很大的提升，主角要在岛屿上一边解开遗迹中的封印来拓展自己的农地，在遗迹中务农。而随着主角农业的发展，与居民的关系也会越来越好，从而会引导你展开新的探险。



少年

游戏的主角，生活在火山孤岛上的，心灵纯真的少年。依靠在岛上冒险而使生活充实。

▲主角的家，被大自然所包围的生活在等待着你。

充满着大自然气息的冒险舞台

游戏中，玩家的冒险舞台就是这个自然气息浓厚的南方岛屿了。岛上有多个区域，每个区域都有着不同的气候和地形。岛屿的标志是中心的火山，西北方为广阔的平原，西南方则是聚集了大部分岛民的火山镇，而主角主要的冒险地是东边的遗迹。这次的舞台还是十分广阔的啊。

景色会随着时间变化

美丽的夕阳

▲新作中依然有着时间的概念，这次周围的景色会随着时间而产生变化，很真实哦。

场所不同、环境各异

◀ ▲岛上有着各种热带植物，不同的环境生长的植物是完全不同的，冒险的同时也可欣赏一下热带的环境。

种类丰富的农作物

提到"《牧场物语》系列"，自然而然地会联想到各种作物。游戏中，玩家需要耕种自己的土地，收获各种作物。而除了自己耕种外，在野外也能获得各种果实和蘑菇等。相信这次的作物数量绝对不会让人失望。



▲▼翻土、耕种、播种、浇水、精心照料多天后才能获得回报啊。

▲在野外发现果树了，大自然还是很厚道的。

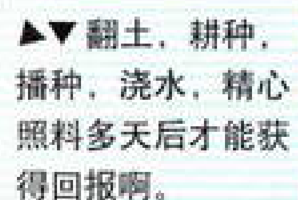
与岛上的居民沟通

除了冒险的耕种外，和岛上居民的交流也是很重要的部分。不管是火山镇的居民还是冒险中遇到的不可思议的人们，都要积极沟通，和他们搞好关系。这里为大家介绍其中一部分人物。



冠萨克姐弟

在镇上工作的姐弟两人。





加雅克夫妻

教导主角农业知识的夫妇，是博士的朋友。

人鱼

传说中住在人鱼湖的人鱼，十分神秘。



玛露西亚

加雅克夫妻的孙女，父亲经营着农业机械公司。

小精灵

一般人无法看到的，住在森林中的小精灵。

贺普博士

靠栽培作物而致富的古雷因家族的后裔，著名的学者和发明家。主角的交通工具就是他制造的。

※本次的制作公司Artepiazza可是参与过"《勇者斗恶龙》系列"制作工作的公司，质量是绝对有保证的。

ロコロコ LocoRoco

PSP

Loco Roco

◆SCE◆ACT◆预定2006年发售◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

Loco Roco

START!

倾斜背景

L R

按住L或者R，游戏的背景便会向左或者向右倾斜，主角便可朝倾斜的方向滚动了。游戏中，玩家不能直接控制主角移动，只能通过倾斜背景来让主角移动。



全员集合！合体！



Waaaa!

Pon!



利用L键和R键来倾斜大地，将罗可罗可们救出来吧。

在上一辑的“TGS特别报道”中就已经提到了这款另类的PSP游戏，这款游戏是SCE作为“秘密武器”在TGS上首次公开，独特的玩法、可爱的角色和清新风格获得了不少试玩者的好评。

在一个遥远的星球，有一种软绵绵、胖嘟嘟的奇特生物，它就是我们的主角，它能通过吸收植物的养料来成长。它还有一群要好的朋友——爱唱歌的罗可罗可人。可是有一天，当主角睡午觉的时候，从宇宙而来的魔加军团绑架了罗可罗可们，为了救出自己的朋友们，主角咕噜咕噜地滚着出发了。





Pata
Pata
Ho~ho~
ho?
弹跳
L
R
同时按住L和R，然后松开，主角便会弹跳，可以以此来到达高处的平台。
SONY
Waaaa!
Yahooo!
Hi!
当遇到这样狭窄的地形，胖胖的主角无法通过，此时可以按下○键，主角便会分裂为多个小形态，然后便可一个个通过了。
分裂
Waaaa!
Oh!
Paku!
Don!
Yahooo!
GOAL!

文 雷伊





PSP
机关
◆Tecmo◆ACT◆预定2005年12月15日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定
カラクリ

与可爱的机器人们展开冒险的创意游戏《机关》又有新情报放出了！随着这款游戏公布情报的日渐增多，其受关注程度也在日益提高。游戏中不仅饱含解谜要素，而且操作裘克尔与敌人战斗时也相当具有爽快感！作为一款原创游戏，本作的确有不少值得称道的亮点。衷心希望这款游戏在发售后能够获得应有的市场认可，这样，厂商们才不至于会对在PSP上开发原创游戏丧失信心啊。

新的援护机关

在前几辑的“前线狙击”中，我们为大家介绍了由裘克尔合体成的大型援护机关“剑豪”和“起重机”，这些援护机关不仅在造型上非常具有个性，而且作用也不尽相同。根据不同的谜题和机关变换成不同的援护机关，利用它们的独特能力才能够让困难迎刃而解。本作中的援护机关在种类上是相当丰富的，这次我们就来看看Tecmo最新公布的一种援护机关“投石器”。

投石器是一种专门投放炸弹的援护机关。在遗迹中探险时，有时会发现位于高处的机关，主人公矮小的身材是很难够到将它们开启的，这时就需要用借助外力来开启这些机关。投石器就是其中的一个方法。此时只要让裘克尔合体成投石器，让其向机关发射炸弹，这样机关在受到炸弹爆炸所带来的冲击后就会开启，而主人公的道路也就会变得畅通无阻了。



▲主人公和裘克尔们都无法够到的地方，变身后就可以轻松击破。

巴鲁布艾亚遗迹

由具有高度文明的古代人类所建造的向天空突起的空中遗迹。由巨大的岩石所构成，看上去相当神秘。

横队的基本动作

8只可爱的裘克尔除了能够组合成各种援护机关外，还可以排列成三种不同的阵形，而随时变换阵形来应对不同的敌人和谜题也是游戏的一个乐趣所在。之前我们曾经为大家介绍过纵队和圆队的基本动作，这次我们就来看一下最后一种阵形——横队的基本动作。

横队的基本动作是回转。将裘克尔们一字排开，然后以主人公为中心不停地转动，这样就能够形成范围相当广的攻击技。另外，如果在高台上回转着降落到地面的话，就可以在空中滑翔一段时间，相信届时这一动作也会和解谜所挂钩。



▲从高处回旋着降落的话，就会像竹蜻蜓一样在空中滑翔。

裘克尔大转盘！





▲大范围的攻击会大大提高对敌人的命中率。

破坏装置获取道具

与普通动作游戏一样，本作在场景中会有一些坛子罐子什么的装置，将它们破坏就能得到各种道具。

破坏坛子！

道具出现！

个性丰富的角色们

コボット

将思考用程序改造成军事用途的泛用作业机械。总是集结了一大群同伴一起攻击我方。



ダダルー

搭载了高度思考程序的大型敌人。在变身前会用光线攻击主人公，而变身后则会用身体突进直接攻击我方。

变身前



变身后

克拉贝丝

虽然外表看起来是位漂亮的御姐，但性格却非常歇斯底里。对机关机器人的操纵相当在行，从而深得BOSS的信赖。



月守慈天斋

从东方异文化国家"O-EDO"而来的中年男子，虽然据说在故乡身居要职，但由于某些理由所得到的俸禄却并不多。现在以从事保镖为生，站在与主人公对立的一方。

コドラン

遗迹的看守，低等级的敌人，一边警戒着周围的动静一边攻击我方。



拳道

不知道大家有没有注意到这样一个现象，那就是PSP上的日版游戏现在有很多都是炒冷饭之作，好一点的给它加上一点新要素，偷懒的干脆就把画面拉成16：9的了事。真是世风日下，人心不古啊！不过好在美版游戏倒是一派欣欣向荣的景象，创意之作不断，让我等不用天天抱着薪新的PSP拼命的怀旧。今天要给大家介绍的这款《拳道》就是一款极富创意的全新作品。

文 软饼干

PSP

拳道

◆SCEA / Think and Feel◆FTG◆2005年10月18日

◆1～2人◆美版◆39.99美元

◆推荐玩家年龄：18岁

The Con

不仅仅是格斗！

传统的格斗游戏总是让你操纵一名选手和另一名选手互相对殴，在指定的时间内，击倒对手者即是胜利者。这好像已经成为天经地义的规定一样。不过今天这款《拳道》就要打破这个规定，谁说倒在地上的那位不能是胜利者呢？ 说到这里很多玩家就不理解了，被别人击倒还是胜利者，这怎么可能？别急听我慢慢道来。

要说明这个问题，我们要首先了解一下故事的背景。你在游戏中扮演的是一个地下拳击手，所以你不是什么追求武道最高境界的修行者，也不是什么为了复仇而不择手段的杀人者，你所追求的就是金钱。因为在这个无法无天的地下世界里金钱就代表着一切，力量、权力……大家也知道在这样的地下世界中赌博是必不可少的，利用拳手之间的比赛进行下注，是此类比赛必不可少的程序之一。而通过控制比赛，制造冷门赚取大量金钱的情节想必大家都在好莱坞的电影中见识过不少了吧。

作为一名参赛者，你自然拥有对比赛很强的控制力。在你的实力大大高于对手的情况下，发挥实力、击败对手还是故意放水、假装失败，都由你轻松掌握。这样对比赛结果一清二楚的你就可以在场外的赌局获得大量的金钱了。说到这里我想大家也许就明白我开始说的被击倒的胜利者的含义了吧。



▲充满日本风情的小街道，不过人物倒是美式风格十足。

金钱至上的比赛

体验地下拳击手的生活



作为游戏中的重点要素——故事模式，你在其中将扮演一个刚刚出道的地下拳击手，展开你为金钱而战的生活。值得一提的是游戏一开始的人物编辑模式，游戏给出了基本和高级两个编辑器。在基本编辑器中你已经可以对选手的很多特征进行编辑了，如一开始让你选择选手的格斗类型，有拳击，摔跤，跆拳道之类的，然后是选手的性别、脸型、皮肤、眼睛、头发、嘴巴等的设定。如果你对此还不满意的话，就可以动用高级编辑器了。它可以让你对选手的几乎所有外貌特征进行微调，直到你满意为止。有可能的话还可以创造出和你自己一模一样的游戏人物呢！



接下来就是要参加比赛了，当然开始的几场比赛是熟悉系统用的，之后才是你地下拳击手生涯的正式开始。用你学到的每一点技巧来为自己赚取更多的利益吧！

做一名好的演员



先前提到有些场合下为了利益的最大化，故意败给对手是必要的。不过这可不意味着你就一味地站在那里挨打，这样的话傻子也知道你是在作假，而对于作假的人，下场如何我想大家一定都知道吧。

所以这个时候你就要学会表演，做一个好的演员，让观众相信这是一场真正的较量。游戏中具体来说就是首先你要确定一个你将被击败的时间，然后你要再这段时间前，用自己的表现来告诉观众我已经很努力了，失败不是我的错。屏幕上会出现向上或向下的大拇指，分别代表观众对比赛十分满意或不满意，也算是对你的表演的一个客观评价吧。只有在观众满意时，故意输掉比赛才是安全的。



◀ 威力十足的致命一击



努力表演吧

个性化的人物成长系统

游戏中人物的连续技是由你亲手来编辑的，编辑的方式也很简单。由于本游戏格斗的过程中双方的人物是不会移动的，所以连续技的编辑只需要你简单地选择不同种类的攻击和闪避就可以了。在故事模式中，游戏的人物是可以升级的，就好像在RPG游戏里的那样，此时该人物可以学习到新的攻击、闪避方式，进而可以编辑出更多的连续技。

平时没有比赛的时候，你还可以对你的手下进行训练，来增强他们的强壮度、力量、速度、技巧、抗击打能力等基本属性，你可以利用不同的训练项目，使你的人物向着自己喜欢的方向发展。不过如果人物在比赛中受伤后，是不能进行训练的，这点大家要注意。受伤这种事在被对手击败或是故意输掉比赛时是很容易发生的。



每次比赛结束后，系统都会根据你的表现来给出一定的评价。这个评价的最大的意义就是可以让你购买到用于人物装饰的珍贵物品，这些小东西不但可以增加人物的某项特定的属性，而且可以让你的人物看上去变得与众不同，让你在与朋友们连线对战时能够好好炫耀一番。



简单易懂的动作系统



虽然游戏中有五种格斗风格，但他们所使用的基本动作都是一样的。即两个下段攻击、两个上段攻击、一个格档闪避动作、投技和一个十分强力但又充满危险的极速移动(burning move)，另外值得一提的是你可以使用L键使你操纵的人物故意偏向对手的攻击方向或者是虚情假意地打上两拳，这在你要故意输掉比赛时是很有用的。

前面也说到了，游戏中格斗时人物的脚步是不可以移动的，所以此时的方向键，就变成了控制选手上半身的躲避动作了。这可能让很多人一开始极不适应，不过适应后玩起来还是很有新鲜感的。



放手一搏吧

卡片类游戏一直都是掌机上非常受欢迎的游戏类型，而哆拉A梦则是国内极具知名度的卡通形象。当这二者融合在一起时，会诞生一款什么样的游戏呢？那就是今天要给大家介绍的这款《哆拉A梦 野比太的恐龙2006 DS》

文 海文

哆拉A梦 野比太的恐龙2006 DS

NDS

哆拉A梦 野比太的恐龙2006 DS

◆epoch◆RPG◆预定2006年春◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

ドラえもん のび太の恐竜 2006 DS

哆拉A梦将会利用恐龙卡片与恐龙猎人们展开战斗！

地图画面



▲游戏的舞台是恐龙繁盛的中生代。玩家要在地图上不断展开冒险，并且要和邪恶的恐龙猎人展开战斗。



◀游戏者拥有的卡片会表示再下屏幕中，而作为对手的恐龙猎人的卡片会表示在上屏幕中，玩家要在自己拥有的卡片中根据情况选出适合的卡片的进行战斗。

▼恐龙的特写画面，图中的4只恐龙将会组成队伍向对方发起攻击。

选择恐龙进行组队战

从下屏幕的恐龙卡片中选取一定数量的卡片来进行战斗。被选出的恐龙将会组成一队与恐龙猎人控制的恐龙进行战斗。



登场的恐龙们

棘背龙的背鳍有一个成年人那么大，尖利的爪和细长的嘴也是其特征。

翼龙的一种，头上风帆一般的冠状物非常醒目。

大家都很熟悉的三角龙。

▲依据卡片的能力和组合发出攻击后，就会出现战斗画面。

▶向对手发起攻击，不过因为对手采取了防御阵势，所以造成的伤害只有区区10点……



▶将从蛋中破壳而出的小恐龙送回中生代的日本就是作品的主要故事情节。人物的绘画风格和动画版相同。



▲恐龙猎人的小队则展开了下一步攻势。



▲对手反击，对我方造成了90点的伤害，这下惨了。

文 胧月

DRAGON BALL Z ドラゴンボール 舞空烈戦 ぶくうれっせん

NDS 龙珠Z 舞空烈战

◆Bandai◆ACT◆预定2005年末◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定

ドラゴンボールZ 舞空烈战

超人气动画《龙珠Z》终于要在NDS平台推出相关游戏作品了。作为GBA平台上拥有16万销量的《龙珠Z 舞空斗剧》之续作，《舞空烈战》依旧是一款格斗类的动作游戏。同时，本作借鉴了《Jump超级明星大乱斗》的许多要素，目前开发度也已有80%，是一款颇值得期待的作品。

绚丽的画面，充实的剧情，续作全面进化！

充实剧情，大量角色，这些是本作值得注目的地方。为了让玩家能够多方位感受原作动画的魅力，厂商特别为每个角色准备了精彩的“故事模式”，拥有大量的原创剧情。该模式中有着多彩的分支，这些分支影响着隐藏角色和隐藏必杀技的出现，所以千万不要以为草草地通一遍就能玩到所有剧情了。

同时，游戏还在原作中的经典角色完全保留的基础上，加入《龙珠Z》中大活跃的超级赛亚人布罗利等众多角色，看来要玩尽游戏，着实需要花费不少的时间。

同前作的比较

	角色总数	总必杀技	关卡数
舞空斗剧	25名	52种	10
舞空烈战	51名	134种	15



◀触摸下屏进行分支的选择，你能全部完成吗？

▲悟饭 vs 沙鲁。

▲强大的魔人布欧。

◀原作中连悟空都难以对付的传说中的超级赛亚人——布罗利。

超爽快的必杀技

游戏的爽快感营造得非常出色，只要连打按键就能控制人物使出丰富多彩的连续技，每个角色的必杀技也能够通过简单的操作来发出，因此就算是对对战类游戏不太在行的玩家也可以轻松上手。并且游戏中还存在多种极为华丽的合体必杀技！应该说只要是看过原著的玩家，都能够从本作中体会到《龙珠》所特有的魅力。可不要以为必杀技容易使出就能轻松取胜哦，游戏中还存在用气来进行防御的系统，因此根据战况合理地使用招式才能取得胜利！此外与支援角色配合攻击也是很重要的战术哦。



▲游戏中的近战招式同样力道十足。

Team Battle——作为游戏灵魂的组队战

组队战的方式很明显受到了《Jump超级明星大乱斗》的影响。我们所玩到的通常组队作战的形式，都是对战双方选择一定数目的角色，编辑组队。这样一来，那些强力角色的使用频率自然大大高于相对较弱的角色，从某种程度上说影响了游戏的平衡。而本作则舍弃了这种方法，采用了“龙之力量”(简称DP)系统。组队时玩家总共拥有7个DP，不同的角色所占用的DP不同(一般来说角色越是强悍，DP值就越高)，我们组队的原则便是队伍中所有角色的DP总值必须小于等于7。这样无论组队追求的是平衡还是极端，都可全凭玩家自己的意愿进行调整了。



▲分配好DP，甚至可以组成这样的队伍……。



▲下屏列出不同DP值分别对应的各个角色，非常方便。

合体必杀

当气力蓄到一定程度，下屏的“Team Arts”字样就会开始闪烁，此时点击“Team Arts”便可发动更加强力的合体必杀技。合体必杀技的组合方法多种多样，其探索过程也是相当有趣的。

▲全人造人队伍的合体必杀。

▲悟空和短笛的组合攻击。

▲原作中打倒沙鲁的“父子神龟冲击波”。

援助角色

一些不太强力的人适合以援助角色的身份登场。战斗中可以召唤出他们，进行诸如攻击、回复等援助行动。并且，特定的角色配合特定的援助也能发动专用必杀技。



▲乐平大活跃！

▲原作中连杂鱼都算不上的撒旦先生，其援助攻击可是很强的。

文 胧月

Contact コンタクト

NDS

Contact

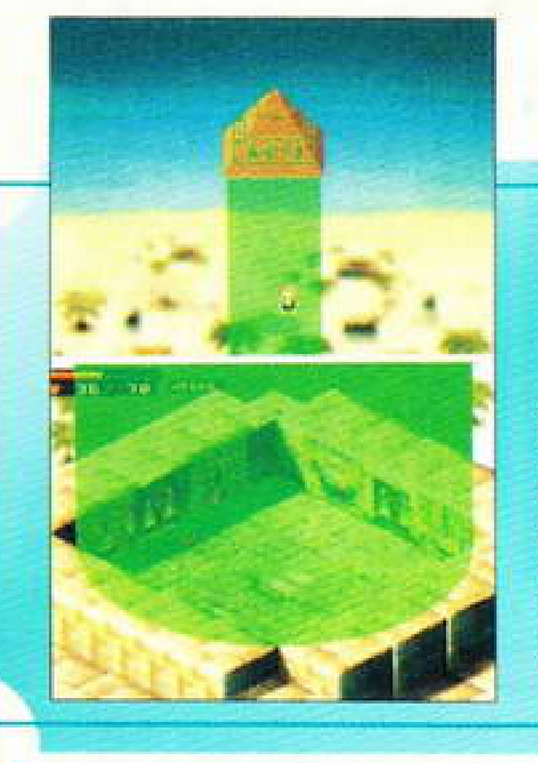
◆MMV◆RPG◆预定2006年2月◆日版

◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定

◆对应周边未定

Contact

这款以英文"联系"作为名字的游戏乍一公布就让人觉得非常另类。首先是作为一款NDS游戏，本作上下屏画面的强烈对比使人过目不忘。我们不禁好奇，厂商的葫芦里到底卖的是什么药？



STORY

这个世界，存在着一种能够发出未知放射能的、被称作"元素"的物质。博士利用这种物质做动力，驾驶着宇宙船进行旅行。可途中发生的一次意外，博士被迫降落在一个迷之星球。博士在这个星球上遇到名为切利的少年，拜托切利为他收集"元素"。可是意外再次发生——切利和博士失去了联络。博士此时只能拜托购买了"Contact"的玩家去协助切利。

指示者 博士

利用"元素"做能源驱动旅行。宇宙船坠落后，让切利帮自己收集"元素"。



▲博士会在上屏给予切利指示。

上屏下屏，两个世界

游戏中，玩家所扮演的角色不再是高高在上的控制者，而是需要亲身参与到游戏中去，成为连接主人公和博士的纽带。上屏的博士给出冒险的提示性语言，接着玩家得按照博士的话指示切利的行动。当然，不按照博士的话指示切利也是可以的，游戏自由度大大提高。



谜之恐怖分子 明特

表面上以地下界超级偶像的身份出现，实际上是宇宙恐怖组织的领导人。为了夺回"元素"，一直追击着博士。她会在切利收集"元素"的路途上制造各种麻烦。



▲无人岛的冒险开始了，切利会按照玩家传达的指示行动。

主人公 切利

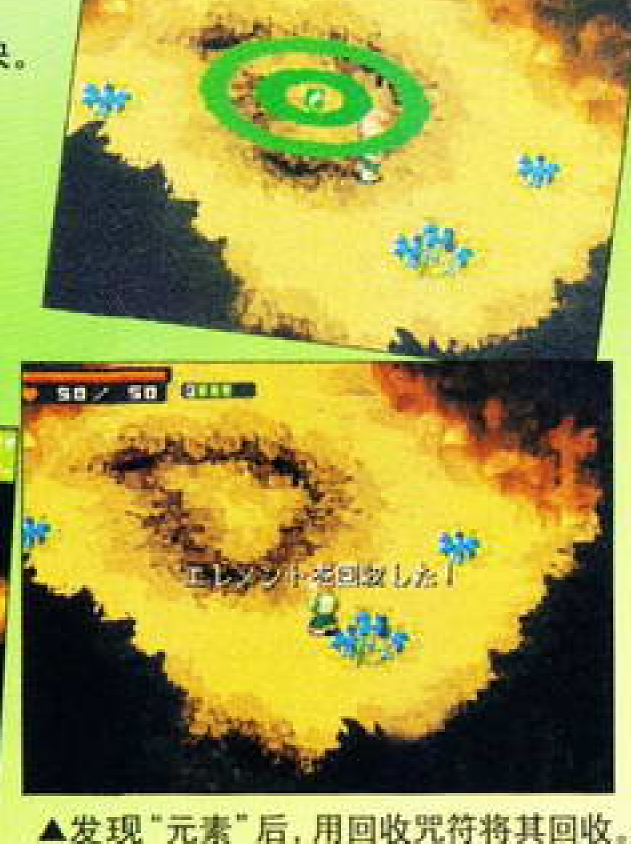
帮助博士收集"元素"的少年。为了回家，一心想尽快完成任务。性格颇为桀骜，非常讨厌玩家和博士给予的指示而又不得不去做。

咒符系统

切利通过贴符能够发挥出各种各样的效果。将捡到的咒符组成卡组后装备，利用这些咒符攻击敌人。当然，咒符除了用以战斗外，还能帮助切利收集“元素”。



▼如此巨大的敌人也可以用咒符解决。





▲给切利贴上多种咒符，发现能力上升了。

▲用咒符驱散一切碍事的家伙。

▲发现“元素”后，用回收咒符将其回收。





换装系统

随着冒险的进行，切利能够得到各种服装。这些服装都各自附带着特殊的技能，这些技能通过累积使用次数实现升级。培养自己喜欢的技能，做出个性十足的角色吧。

◀除了服装对应的技能外，还有魔法、武器等多种技能。

换装就能得到特别技能

7种服装让你选择

BIO HAZARD Deadly Silence

文 海文

《生化危机 死亡寂静》想必是不少掌机玩家都期盼不已的作品，毕竟这个系列在国内外都有着很高的人气。不过Capcom至今也没有公布游戏的具体发售日，实在是让"《生化》系列"的FANS们等得心焦不已。今天就让我们来看一看将会在游戏中出现的人物以及凶恶的怪物们吧。

NDS
生化危机 死亡寂静
◆Capcom◆A·AVG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆无线通信机能对应
バイオハザード デッドリーサイレンス

S.T.A.R.S

位于美国中西部的浣熊市警署设立的特殊部队，主要任务是对抗各种各样的凶恶犯罪。S.T.A.R.S则是Special Tactics And Rescue Service（特殊战术及救助活动部队）的简称。队员都是各个相关领域中的精英，他们被分为ALPHA和BRAVE两个小队，并且根据任务内容分工行事。



枪法神准的酷哥



▲克里斯过去曾经是空军的飞行员，身体素质没得说，枪法也是奥运冠军水准。

克里斯·雷德菲尔德
Chris Redfield

▼S.T.A.R.S中ALPHA小队的队长，平时总是戴着那幅商标一般的墨镜，这个人物在整个系列中所占的地位相当高。

阿尔伯特·威斯克

机智冷静的女性队员



▲《生化》系列"最具代表性的女主人公，是个很有行动力的人，但头脑也非常冷静。

吉尔·瓦伦丁
Jill Valentine



▲S.T.A.R.S中的老队员，是个对枪械十分着迷的人，同时对家庭成员极为重视。



▲BRAVE小队中惟一的女性队员，虽然是刚入队的新人，但本人则是医药学方面的精英，在队中担任救护队员的角色。



▲BRAVE小队的队长，带领队员进入浣熊镇郊外的阿克雷山区调查可怕的杀人事件，结果与队员一起与总部失去了联系。



▲与瑞贝卡和恩里克一起失踪的BRAVE小队队员，主要负责队中的整备工作。

可怕的怪物们



▼猎人（HUNTER）是具有极强攻击力与跳跃力的敌人。

▲虫系的怪物会对侵入它们领域的生物发起疯狂的攻击。







▲地下研究设施的一角，就连鲨鱼这样的水生动物也成为了恐怖的怪物。

▲曾经探索过的地方仍然有可能出现新的敌人，因此绝对不能掉以轻心。

丧尸

已经失去人类的意识，身体也已经腐烂，仅仅为了满足食欲本能而活动的怪物，行动比较缓慢，但是当大量出现时则会对玩家造成极大的威胁。

暴君

秘密研究开发的究极人形B.O.W（生物兵器），拥有和他的名字“暴君”相符的压倒性战斗力和耐久力。与其他生物兵器最显著的不同在于他还拥有一定的智能。

▲这个丧尸“回眸一瞪”的经典镜头可算得上是整个《生化危机》系列”中最具有代表意义的一个瞬间了。



▶走廊中的一个场面，克里斯被丧尸及丧尸犬所包围。

◀在游戏后期还出现裸体的丧尸，应该是因为被感染时间较长，衣服才会被腐蚀掉吧。

老游戏新玩法

在游戏中除了利用NDS机能特点的新谜题以及紧张刺激的“匕首战”之外，厂商还会在敌人的数量以及配置上做出许多和原版不同的改动，这样就算是系列的老玩家也能在本作中体验到全新的紧张感与刺激感了！

文 胧月

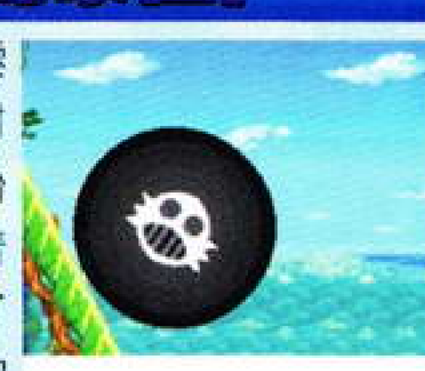
NDS
索尼克 冲刺
◆SEGA◆ACT◆预定2005年11月23日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定
ソニックラッシュ



今年世嘉在TGS上的表现颇为强势，一口气公布了数十款作品，其中不乏家用机、掌机各平台的大作级游戏。看来在同Sammy合并之后，世嘉也终于缓过一口气了。这款《索尼克 冲刺》也是世嘉重点宣传的游戏之一，打着刺猬大旗的本作，在NDS平台上会有怎样的表现呢？

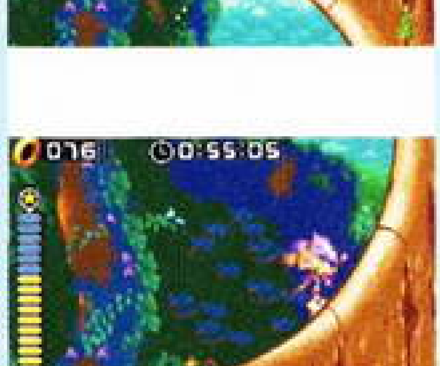
激情的刺猬，速度的象征！

跑！没错，这就是索尼克的关键词。在面对BOSS之前，索尼克都始终以高速的快跑诠释着游戏的进程。本次有了NDS的双屏显示，长长的斜坡、360度的云霄飞车跑道、螺旋而下的滑梯都一目了然。不过同时也因为平台是NDS的缘故，限于机能，在高速跑动中无法实现关卡的3D化。其实仔细想想，2D的《索尼克》何尝不也是任氏掌机的一大特色呢？



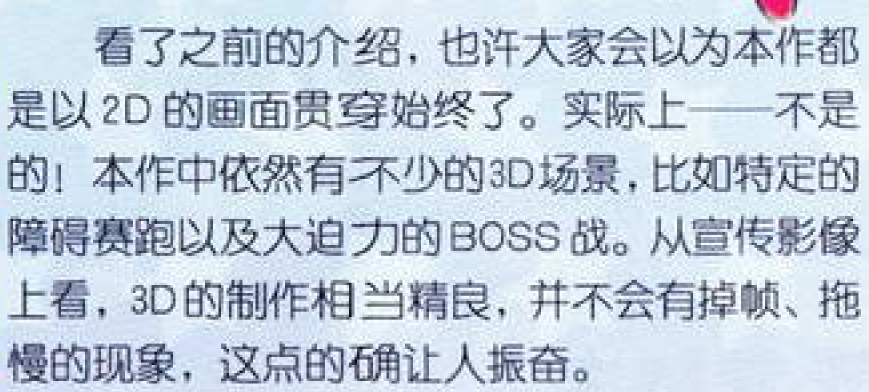
▲被铁球追赶的索尼克。

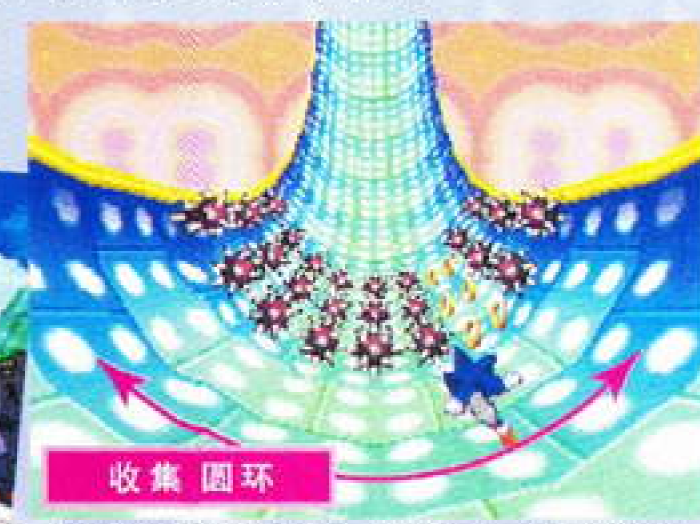




▲很有水上滑梯的感觉吧。

不仅仅是2D！

看了之前的介绍，也许大家会以为本作都是以2D的画面贯穿始终了。实际上——不是的！本作中依然有不少的3D场景，比如特定的障碍赛跑以及大迫力的BOSS战。从宣传影像上看，3D的制作相当精良，并不会有掉帧、拖慢的现象，这点的确让人振奋。


▲这莫非是甲虫王者？错！这是埃及象征太阳神的黄金虫，法老密宝的守护者，索尼克能够获胜吗？

◀机械龟BOSS出现！虽然看上去比较笨重，旋转开后的攻击幅可是很大的。

文 雷伊



还记得去年年底随NDS首发的外科AVG《研修医 天堂独太》吗？在时隔不到一年之后，我们未来的大名医“天堂独太”又回来啦！迎来第二年研修医生涯的独太又将面对什么新的挑战呢？在这款《生命的天平》中，独太君将亲自为大家娓娓道来！说起来，本月20日《生命的天平》就要发售了，可官方网站却在9月30日才刚刚开启，所以直到现在我们才能为大家献上游戏的相关报道，独太FANS想必已经等不及了吧，那就看看游戏发售前第一次、同时也是最后一次报道吧！

NDS 研修医 天堂独太² 生命的天平

◆Spike◆AVG◆预定2005年10月20日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上

研修医 天堂独太² 命の天秤

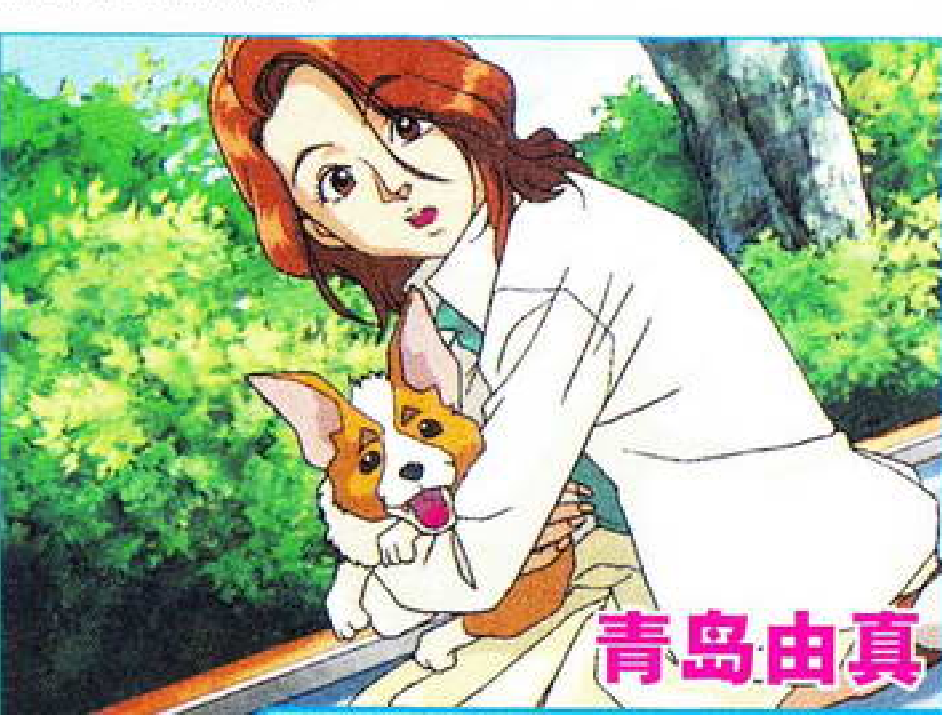
研修医天堂独太 再度归来！

本作在世界观上将完全延续前作，不过故事发生的舞台除了前作中的圣命医大附属医院外，更将增加位于南方小岛上的诊疗所。此外，本作中还将会有众多新角色登场，并在此基础上大大强化手术部分以及加入一定数量的迷你游戏！从目前的情报来看，游戏在完成度上将比前作高上很多，值得新老玩家期待。

◀▲由于故事舞台不再局限于圣命医大，本作中将会增加地图画面。而在新舞台南方诊疗所，又会有什么麻烦事在等着独太呢？

天堂独太

从二流医科大学毕业之后，以研修医身份进入圣命医大附属医院。在天才外科医生麻生铃的指导和自己的不懈努力下，他的医术正在不断提高。迎来第二年研修医生涯的独太这次开始扮演起了前辈的角色，将对刚刚进入医院的新任研修医青岛由真进行辅导。



青岛由真

刚刚进入圣命医大附属医院的新人研修医，性格十分好胜。喜欢个头大的动物，同时又具有很强的自我奉献精神。这位外形较为讨巧的少女能否接替前作的星幸成为本作的女一号？性格倔强的她又会给独太惹什么样的麻烦呢？答案还是到游戏中去寻找吧！

泽井光

前作中的白血病患者，同时也是独太同父异母的妹妹。在接受了独太的骨髓移植后，小光终于康复了，不但长出了一头金黄色的短发，而且还和正常孩子一样上起了小学，性格开朗的她在班里甚有人缘。目前的她的最大心愿，就是升中学时能够进入一座拥有女子足球部的学校。

前作中的角色仍将登场！

图中我们可以看到前作中的星幸、上户爱和麻生医生等人气角色，而左边那位背对着大家的中年男子，无疑就是前作中的大奸角泽井恭介了。注意看最右边的那两位，在本作中她们还将继续扮演超级大配角吗？



诊断·手术部分大幅度POWER UP!

听诊



使用听诊器听患者体内的声音从而找出病因。直接用触控笔点击想要听的地方。

触诊



触摸患者的身体以得知病人何处有疼痛感，可疑的地方必须用触控笔不断滑动。

视诊



用肉眼直接观察患者身体上的异常，觉得不对劲的地方必须用触控笔多加点击。

手术部分是前作中的一个重要卖点，但遗憾的是，实际游戏中手术部分在内容和完成度上都并不能让玩家满意。在吸取了前作的教训后，这次制作方大大强化了《生命的天平》中的诊断和手术部分。其中，诊断部分加入了新的玩法，玩家必须用各种方法来寻找病人的症状，当左右症状寻找完毕后诊断才算结束；手术部分在内容上进行了大幅强化，总分量将在前作的10倍以上！



治疗

缝合

手术总量将是前作10倍以上！

迷你游戏

钓鱼



◀很多作品中均出现过的迷你游戏，在《生命的天平》中会如何表现呢？



章鱼烧小贩

▶这个迷你游戏玩起来可是让人口水直流啊……

结局多重化！

根据游戏中的对话选择以及手术的成功与否，游戏的结局将会发生变化。要全部看完所有结局应该也不是件容易的事情。

◀手术进行时间的长短也会影响到最终结局，所以快速准确地进行手术才是硬道理。



▶游戏中甚至会有与麻生铃亲密无间的画面，不过要想看到这一画面应该也是有一定条件的。



文 胧月

TAO タオ 魔物の塔と魔法の卵

まものの とうと まほうの たまご

《TAO 魔物之塔与魔法之卵》是Konami在2005年TGS上展出的一款NDS作品。当时由于条件限制，所能得到的该游戏相关资料只有一张图片，好在目前已经有更详尽的信息放出了。本作是一款类似于《特鲁尼克大冒险》的不可思议迷宫探索式RPG，童话般的画面也颇引人注目。

NDS

TAO 魔物之塔与魔法之卵

- ◆Konami◆RPG◆预定2005年冬◆日版
- ◆1～4人◆自带记忆功能◆售价未定
- ◆对应周边未定

魔物の塔と魔法の卵

Story

最初的舞台是在沙漠中的绿洲——蒙多米尼奥镇。邻近镇子不远的地方，有一座魔物之塔，塔的内部存在大量的魔物之卵，镇民们依靠这些卵使得蒙多米尼奥繁荣而富庶。有有一天，巨大的雷击中塔顶，导致魔物的封印被破坏。从这一刻开始，塔里的秩序完全混乱了。大量的魔物逃向外面的世界，并在各地袭击着人类。

文特岛是座落在海中的孤岛。这里居住着使用魔法的文特一族。被称作“伟大的魔法使”的阿蒙和他的4人家族便是其中的一分子，一直过着平静安宁的生活。

可是，随着魔物的袭来，长久的和平不复存在。魔物将岛上几乎所有的人都变成石像，只有阿蒙的儿子塔奥得以幸存。要想让自己的族人都恢复原样，就必须得到塔中的魔物之卵。于是，塔奥向着蒙多米尼奥和魔物之塔出发了。



▲塔奥的家，有不少玩具。



▲热带风情浓厚的文特岛。

同魔物战斗，向着塔顶进发！

迷宫探索

既然是迷宫，机关和谜题自然是少不了的了。本作中的迷宫3D化，塔中的环境很是丰富。既能看到热带独有的长藤，也有寒冷刺骨的冰天雪地。在探索的过程中能够入手一些魔物之卵，这些卵将孵化成魔物并变为伙伴和塔奥并肩作战。

▲等待玩家的，不光是敌人，还有各种机关。



◀地面被冰所覆盖，非常光滑。移动也会受到影响吧。

▲顺着长藤进到上一层。

迷宫战斗

塔中魔物横行，战斗不可避免。塔奥作为阿蒙之子，当然能使用各种魔法；此外塔奥的剑术亦是相当高明的。塔中每隔5层就有一个BOSS级的魔物把守，要到达塔顶，就要把它们全部打败才行。



▲雷魔法发动。塔奥的周围产生雷柱攻击敌人。

▲光晕包住塔奥，想来应该是回复系一类的魔法。



▲波及范围相当大的火魔法。



▲除了魔法外，塔奥还能使用剑术。

通信对战

斗技场中可以用自己培养的魔物和朋友进行对战，获胜后能得到某些奖励。同时，通信功能还可以让玩家间进行魔物交换。魔物在进行多次交换后还能进化成更为强力的第二形态。游戏以此来鼓励玩家们多进行交流，交流才有进步嘛。

文 海文



《为你而生》的发售日已经离我们越来越近了，厂商也在发售前放出了更多关于游戏的新情报，从这些情报中不难发现本作的恶搞程度比起前作来可以说是有过之而无不及，更多让人意想不到却又忍俊不禁的状况等待着你来解决！

NDS

为你而生

◆SEGA◆ACT◆2005年10月20日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无线通信机能对应◆推荐玩家年龄：全年龄
赤ちゃんはどこからくるの?

救出被困在海中的女朋友！

两人掉入了海中，女朋友不幸被海底的贝壳夹住了脚，无法游到水面上，要赶快在她的憋气到达极限之前把她救出来！



然而主人公的身边总是充满了危险……

为了阻止主人公救出女朋友，一些凶恶的鱼和青梅竹马会对主人公发起攻击（好孩子可千万不要学她啊……），一定要克服这些“天灾人祸”，救出可爱的女朋友！

一波未平，一波又起！







好不容易救出了女朋友，两人刚一爬上岸就看到了惊慌逃窜的情敌11人众，到底是什么让他们如此惊慌地逃跑呢？原来海中又出现了可怕的巨大黑影！

不断逼近的椰子蟹大军



▲黑影原来是成群的椰子蟹，我们的男女主人公和情敌11人众赶紧爬到椰子树上避难，主人公一把将惊魂未定的女朋友扔到了树上，游戏开始！



◀主人公要不断地摇晃椰子树来把上方的情敌们给摇下来，让掉下来的情敌砸中画面下方的椰子蟹就能击退它们。



▲最后居然出现了一个超巨大的椰子蟹，玩家能成功击败它，度过这次危机吗？

想追别的女孩子？那得先过我这一关！

青梅竹马对于主人公的追求一刻也没有停止过，为了表达自己的爱意而采取的各种手段也是让人瞠目结舌。这不，不知道她又是用什么方式把主人公给抓了起来，不过我们的主人公也不会轻易退缩，就算被五花大绑也要用自己的一双脚来对青梅竹马的示爱进行坚决地抵抗！



◀ 这个游戏要求玩家们把自己的NDS横转90度才能玩，就像图中展示的那样，玩家要用触控笔来控制主人公的一双脚将青梅竹马的爱心攻击一一化解。

这就是对主人公爱情的考验1

通信对战！最大支持∞人游戏！

本作中的通信对战部分同样是创意十足，今天就向大家介绍游戏中可以4人同时游戏的“吹气球”以及用一台NDS就能让无限多的人玩的“无限传递”。

“无限传递”

这个游戏理论上能够支持无限人进行游戏，玩家要按照屏幕上的提示用自己的手按住NDS的按键，然后保持这种状态将NDS传给下一位游戏者，当然，下一位游戏者要做同样的事。不要犹豫，赶紧叫上你的好朋友们来挑战一下传递回数的极限吧！



▲玩这个游戏应该有不少机会可以趁机碰到MM的手……不过可不要因为太紧张（兴奋？）而将NDS掉地上哦。



▲和你的朋友们一起来感受《为你而生》的魅力吧！





“吹气球”

这个游戏就像它的名字一样，需要玩家真正用自己的嘴来吹气。游戏时，玩家要通过向麦克风吹气来把屏幕中的气球吹到其他玩家那边去，只要让球碰到对手就能够让自己的得分上升，而触控笔的作用就是觉定气球的飞行方向。要让自己吹出去的气球飞得更远更快就必须尽可能让球在接近自己后再吹气，然而这样就会使得失误率上升，球砸中自己的几率也会提高，把握好准确的时机是非常重要的。



▲肺活量大的玩家会在这个游戏中很占优势吧……

文 雷伊

スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団

在第19辑中，我们曾经为大家介绍过尾巴团成员所搭乘的巨型兵器“怪兽机器”，而现在这种兵器有了一个正式的官方叫法，那就是游戏副标题中的“大战车”。这次我们将为大家介绍一下最新公布的几辆大战车，同时还将对本作中备受瞩目的勇车战的基本流程进行披露。



游荡盔甲型大战车，攻击力和防御力都非常优秀。除此之外，它还具有独门的必杀兵器，很是强力。



▲盔甲王的内部，右侧会不断出现铁球，应该就是向勇车发射的炮弹。

囚人猫型大战车，其搭载的三个炮台不仅可以发射弹药，而且还可以把囚人猫自己发射出去，这也是其得意战法之一。



▲可以和在冒险关卡救出的同伴们一起与大战车展开战斗，当然也能让同伴潜入大战车。

勇车战流程 1

两座大炮分开使用



▶向上方发射的炮弹形成抛物线落向敌战车。

▲史莱姆的勇车上有两枚大炮，它们的发射角度是不一样的，可以对各个高度的敌人展开进攻。

▲水平发射的炮弹和敌人发射过来的炮弹在同一水平线上，可以相互抵消。

勇车战流程 2

敌HP变为0时打击心脏



◀大战车的心脏部位就会暴露出来！

▲勇车与大战车展开炮击战，如果大战车的HP变为0的话……

▶直接攻入敌本阵，对心脏展开攻击。

史莱霸专用勇车

在第24辑中我们曾经为大家介绍过主人公的谜之对手“史莱霸”，这个一脸斗气的家伙不仅长相凶悍，而且也和主人公一样，拥有自己专门的勇车。史莱霸的勇车和它自身一样，长着尖尖的角，看起来好像很难对付。



◀史莱霸的勇车会发射回旋标。

だれでもアソビ大全（たいぜん）

NDS似乎快要变成TAB和PUZ的专用平台了，收录了7个桌面迷你游戏的《触摸游戏派对》方兴未艾，任天堂又带着这款收录游戏数高达40个的《众乐游戏大全》。凭借多年玩具制作经验，这种游戏的开发对于任氏而言自然是得心应手了，下面我们就来看看本作到底包含什么样的内容。

NDS 众乐乐大全

◆Nintendo◆TAB◆预定2005年11月3日◆日版
◆1～8人◆自带记忆功能◆3800日元
◆对应周边未定

文 胧月

40款 游戏在此集结！

如果说《触摸游戏派对》收录的是日本各地流行的民间游戏，那么《众乐游戏大全》就是一款世界范围的游戏大聚会——国际象棋、跳棋、五字棋、保龄球等等，其中部分游戏更支持8人联机，这也是该作的最大魅力之一。

卡牌类游戏

任天堂以卡牌制造业起家，本作自然也少不了花札、扑克等牌类游戏。并且从公布的图片来看，本作中卡牌游戏占了很大的一部分，种类繁多。



▲"21"点的游戏，所取扑克的总点数最接近21的获胜。

◀日本花札，没有玩过《樱大战》的人得好好看游戏说明了。

棋类游戏

此类游戏的竞技性更强，不过让人担心的是CPU的AI水平，这点从本作没有收录围棋就可看出个中一二。所以高水平的玩家还是跟朋友联机才有乐趣哦。



体育游戏

虽然棋类和扑克也属于体育，可我们还是习惯于把脑力体育和体力体育分开。有些在现实生活中无法方便玩到的游戏，也可以在NDS上过一下瘾呢。



和召唤兽一起，做出最强的武器吧！



サモンナイト クラフトソード物語 ～はじまりの石～

以锻冶师为主角，参与各种各样冒险的动作RPG《召唤之夜 铸剑物语》的最新作公布了。游戏的基本系统还是沿袭前作，制作属于自己的武器依旧是游戏的主题。而在各式各样的地点收集锻冶素材，触发剧情，和召唤兽一起，共同抵御强敌这些系列的最大特色依旧存在哦。 文 铭风

GBA

召唤之夜 铸剑物语 初始之石

◆Banpresto◆A・RPG◆2005年12月8日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元

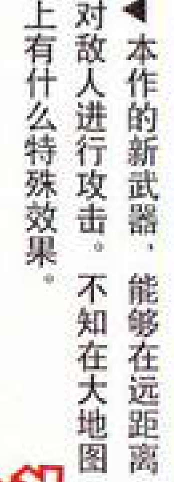
◆对应周边未定

サモンナイト クラフトソード物語 はじまりの石

战斗中可以使用种类丰富的武器！

实时操作的战斗一直是游戏的魅力之一，玩家可在战斗中使用自己锻造出的各种武器进行作战。前作中的剑、斧、枪等6种武器在本作中依然能够使用，而作为新作，游戏新增了远距离攻击武器——弓，给大家带来新意。当然了，呼唤召唤兽来释放强力攻击也是战斗中不可缺少的。




新武器弓

◀本作的新武器，能够在远距离对敌人进行攻击。不知在大地图上有什么特殊效果。


剑


长枪


拳套


钻头

斧头



锻冶师是最强的战士！

和系列的前几作一样，本作的主角依旧是见习锻冶师，而本次也可决定主角的性别。在本作中，我们的主角和其锻冶老师受到了周围人的排挤，不过主角依旧以成为最强的锻冶师而努力。某天，在帮助了一名被坏人纠缠的少女后，主角被卷入了一场威胁整个琳巴姆大陆的邪恶计划中……

四位性格各异的召唤兽

游戏的传统之一，就是在故事开始不久可以从四个样子、属性等都不相同的召唤兽中选择一个作为自己的同伴，本作也不例外。虽然召唤兽会影响到战斗时可使用的魔法的属性，但四位角色还是各有优缺点的，大家可随意喜欢自己喜欢的召唤兽。

▲▶◀召唤兽在战斗中会使用属于自己的特色技能，各有特色。



《鸡仔总动员》是即将在12月公映的迪斯尼最新动画。而和之前的《鲨鱼帮》等动画一样，在动画未出之前其相关的游戏便纷纷登场，这次，我们可爱的小鸡主人公将和同伴们在GBA上展开冒险旅途了。

文 铭风

GBA 鸡仔总动员
◆D3 Publisher◆ACT◆预定2005年12月◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定
チキン・リトル

主人公 小鸡

和最亲爱的爸爸一起生活的小鸡。为了摆脱"糟糕的命运"而努力着，梦想是成为英雄。

用擅长的溜溜球来挑战事件

作为一款动作游戏，主角绝对是要拥有克敌制胜的武器的。在游戏中，当我们的小鸡被卷入事件后，他获得了一个红色的溜溜球，而这就是他的主要武器了。

▲卷入事件的小鸡突然发现了溜溜球……

◀之后的战斗中就要使用溜溜球来战斗了。

收集板栗让角色成长



在关卡各处都隐藏着众多的板栗，收集到的栗子在游戏中的杂货店内可以交换各种增长力量的物品。栗子的感觉就像金钱，攻关时一定要努力将所有的栗子都收集到哦。

利用机关来前进



▼这里的右上显然用普通跳跃是上不去的……

▲要转动身体，让旋钮变长转上来。这样用普通跳跃就能来到右边了。



阿比

是只头脑十分优秀的鸭子，和小鸡很亲密。



费雪

在陆地上生活的鱼……潜水面具后面隐藏的是无穷的好奇心。



莱得

体型巨大，爱好卡拉OK的活泼家伙。

金色のガッシュベル!! 友情の電撃 ドリームタッグトーナメント

文 铭风

GBA	金色卡修！友情的电击 梦幻双人竞技
	◆Banpresto◆FTG◆预定2005年12月14日◆日版
	◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
	◆对应周边未定
	金色のガッシュベル!! 友情の电击 ドリームタッグトーナメント

魔物之子协力组合，2对2的梦幻战斗开幕了！

已经发售了两部作品的"《金色卡修！友情的电击》系列"的最新作登场了，和系列以往单打独斗的格斗类型不同，这次我们的魔物之子将和同伴组成战斗队伍，进行双人对战。战斗中玩家将操作魔物之子，而下方则显示他们的搭档。

▼ 战斗中可有四名角色出场了，应该会比1对1强很多哦。

漫画最新篇章中的角色也将登场哦





搭档

这里显示的是人类搭档的头像(类似于控制者)，战斗中会给予帮助。在发动术时头像会变大。

战斗队伍

组成战斗队伍的两位魔物之子的头像将在画面上方的两边显示。而旁边则是体力槽。

魔物援助



▲迪奥呼唤出乘着巨鹰的卡修，给予对手一下飞腿。

虽然这次是2对2的组队战，但是玩家可控制的角色当然只有一个。而另一个暂时在场外休息的同伴可随时被呼唤出来进行援助，攻击你的对手。

搭档援助



▲卡修的搭档清麿登场了，补充了心之力的卡修发动了激光术。

通常只在下方气槽旁出现的搭档也可以被呼唤出来，和魔物之子共同发动攻击，缓解危机。

文 胧月



本次TGS，Taito又放出了关于本作的新情报。这次全面地介绍了其中收录的所有小游戏，虽然总数只有7个，但基本上这些游戏在日本各地都很有人气，把它们集合到这一款NDS卡片中，未尝不是一种聪明的做法。下面就给大家介绍这7个游戏以及在这7个游戏中我们将要面对的敌人。

NDS 触摸游戏派对
◆Taito◆PUZ◆2005年9月29日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆全年龄
タッチゲームパーティー



将大王和小王从牌里除去，把剩下的52张牌平均分成两份，然后类似我们“跑得快”的玩法，先把手中的牌出光的一方获胜。





从一个由汉字和假名组成的方阵中找出符合要求的词汇。



被绷带包裹的神秘对手

欧西里斯

▲此时电脑给出的条件为“找出15个足球用语”，这里找出了符合条件的词汇之一“キックオフ”（Kickoff）。



奥赛罗（1～2人）

执黑白两种棋子的两人依次在棋盘上摆子，当一方的棋子夹在对方的成直线的棋子两端时，对方该范围的棋子会全部变为自己的颜色。



执拗而聪明的鱼人



神经衰弱（1～4人）

将牌全部背面向上盖好，每次翻开其中的两张，当两张点数相同时就能取走该牌。如果不同，则将这两张牌盖好，双方轮流翻牌，最终取走较多牌的人获得胜利。对记忆力实在是很大的考验。



打鬼（1～2人）



用触控笔点击画面中出现的幽灵，有的幽灵点一下就可以秒杀，有的幽灵则要点数次才行。在规定时间内打倒一定数量的幽灵便能过关。





飞镖（1～2人）

将三枚飞镖射向镖靶，根据射中的区域计算分数。一共8个回合，以最后得点的多少决定胜利一方。



PageOne（1～4人）



将大王小王从扑克牌中取消后，每人拿取5张或者8张初始手牌，其余的牌放到桌面中间作为“山札”。接着翻开“山牌”最上面的一张，称之为“场札”。游戏参与者可以将手中与场札相同花色或相同点数的牌打出（如果没有，则从山札里抽取一张牌），该被打出的牌再变为新的场札，像这样依次轮流进行。当自己手中的牌剩下两张，且此时可以有牌可出时，需要宣言“PageOne”，忘记宣言就出牌的人会被罚从山札中抽取5张牌。这样最先出光手牌者获得胜利。

执着而强大的可怕对手

骷髅船长

文 软饼干

BURNOUT LEGENDS

"《火爆狂飙》系列"作为一款近年来越来越走红的美版赛车游戏系列，吸引了越来越多原来因为赛车游戏过于专业而难于上手故敬而远之的玩家们。当年我也是抱着试试看的态度接触这个系列的，不想一试之后就收不了手了。简单爽快是这个系列的最大特点，无须懂得什么深奥的原理和复杂的操作，你就可以充分领略到街头赛车的那种爽快与刺激。怎么，不信？那么就来亲身体验一下这款最新的PSP版《火爆狂飙 传奇》吧。

PSP
火爆狂飙 传奇
◆EA Games/Criterion Games◆RAC◆2005年9月13日
◆1～4人◆160KB◆美版◆49.99美元
◆适合年龄：10岁以上
Burnout Legends

爱车的操作

TYPE A	
□键	刹车控制
○键	喇叭
△键	视角调整
X键	油门控制
L键	向后观察
R键	喷射控制
方向键或滑杆	方向控制

TYPE B	
□键	向后观察
○键	喇叭
△键	视角调整
X键	喷射控制
L键	刹车控制
R键	油门控制
方向键或滑杆	方向控制

推荐使用TYPE A的控制方法，因为它和我们平时玩的多数赛车游戏的操作是一致的，比较容易上手。当然TYPE B其实也没有多少不方便的地方，习惯后就好了。

火爆狂飙的秘密

不了解让自己的爱车火爆狂飙起来的秘密是无法在在这个游戏中生存的。游戏的核心系统是喷射槽（BOOST）系统，它出现在游戏画面的左下角，是一个长方形的槽，里面燃烧着熊熊火焰。它的主要作用有：1.让你驾驶的爱车以极快的加速。2.让你的爱车可以以更快地最大速度驰骋。使用起来也很简单，只要你的喷射槽里还有火焰，你就可以通过按喷射控制键来使你的爱车加速，当然按喷射控制键期间喷射槽里的火焰会不断减少。那么最理想的状态我想大家一定都想到了，那就是全程都保持喷射状态。

想要做到这一点其实也不是特别难，但也决不简单。首先让我们来了解一下增长喷射槽的原理吧。喷射槽的增长大致可以分为两类：

一是击倒对手（TAKEDOWN），这可是本游戏中非常有特色的一个系统啊，其重要性可以说不亚于喷射槽系统。游戏中你需要通过冲撞、挤压等一系列你在电影中见到过的汽车追逐战里的招式，来击倒你的对手。这样的话不但喷射槽会立刻填满，而且长度也会增长，让你可以拥有更久的持续力，喷射槽的长度最多增长为原来的4倍。当然如果你被对手击倒或者自己发生车祸的话，原本增长的喷射槽同样也会减少。看到这里想必大家也意识到了这个系统对于你能否以最快的速度奔跑的重要性了吧。这也是本游戏区别于其他一般赛车游戏的原因之所在，你不但要注意自己赛道的跑法，而且更要时刻想着办法击倒对手，如此才是获胜之道。

二是成功作出一些漂亮的动作，这主要用于维持你的喷射槽。毕竟对手最多只有三个，当你



将它们全部击倒，甩在身后时，此时就需要靠做出漂亮的动作来维持喷射槽了。此类的动作主要包括有：与路上的各式车辆以极近的距离擦肩而过，但不能碰到这些车；在逆行道上行驶：一段距离的甩尾；一段距离的飞车，使出这些动作后，喷射槽就会有一定程度的增长。当然大家也一定想到了在这种情况下让喷射槽增长的最快方法了，不错，那就是让你驾驶的爱车在逆行道上不断地作出以上的动作。

当然学会了这两点，要想做到开始所说的全程都保持喷射状态的最高境界，仍然不是一件容易的事。对赛道的熟悉，快速的反应，冷静地观察绝对都是必不可少的。可以说玩好本游戏，不仅需要赛车游戏的技巧，而且还需要一点玩动作游戏的天赋，谁让它又被称为赛车游戏里的动作游戏呢？游戏给人的感觉就是上手非常容易，但要想玩得非常好却十分不易。所以有志于达到最高境界的玩家们还是开始苦练吧。



世界之旅 WORLD TOUR

集合游戏精华的模式，其中还包括大量的收集要素，车辆，奖杯，特殊事件，报纸头条，明信片之类的，这些都需要你在不断地比赛中去获取，有了这些可以说游戏的耐玩度还是非常不错的。进入这个模式后首先要选择车辆类型，然后就可以正式开始游戏了。此时游戏的画面是一张世界地图，上边有一些代表城市的小点，点击进入后，就可以看见这里可以进行的比赛。城市的数量开始时很少的，不过会随着你不断取得的胜利而不断增多。就这样一个一个城市区征服吧。

车辆分类

这就是要在一进入世界之旅模式时要进行选择的，所谓车辆分类，就是把属于同一级别的车放在一起进行游戏，以避免实力相差过多，影响游戏的平衡性。想想一辆F1赛车和一辆三轮车比赛的话，哪还有什么意思呢？需要注意的是游戏的一开始是不能选择所有分类的，必须在上一个级别的游戏中达成一定条件才可以。具体来说就是要获得该级别的 GP 比赛的铜牌以上成绩来开启下一个级别的比赛。



普通改装车 COMPACT

主要是将一些很有改装前途的民用车进行改装。所以较一般的车而言，无论是速度还是反应上都有极大的提高，但受限于民用车的结构，再改造的的潜力不大。

大排气量改装车 MUSCLE

主要是一些疯狂的改车爱好者的杰作，这种车最大的特点就是它马力大得惊人的引擎和吵死你没商量的巨大引擎声。这种车一切以马力为优先，在最高时速上自然让人无话可说，但灵活性上就不敢让人恭维了。

房车改装车 COUPE

这可是有钱人玩的东西了，与普通改装车不一样，这里的被用于改装的车可大多都是名门之后，本身就价值不菲了。平常人连车都买不起，就更别说拿它们改装了。当然能用这种车改装着玩的人自然不会在乎什么改装费用的问题，所以这种车的性能是非常高的。

跑车 SPORT

这种车都是由著名汽车大厂精心设计而成的，出厂之前就已经经过了千百次的调试，使之达到其自身的最佳状态，所以它们拥有极高的性能，而它们那些明显区别于一般民用车的外形，也让它们不论停在那里，永远是最显眼的一点。

赛车 SUPER

极速的象征，汽车的顶级形态。没有奢华的装饰品，没有多余的修饰物，一切的设计都是为了让它们更快的在赛道上奔跑。一部优秀的赛车



绝对是一个集人类目前最高科技于一身的综合体。

比赛类型

这是你在各个城市里可能遇到的比赛，取得比赛的胜利就可以参加更多的比赛。比赛都会设金、银、铜牌三个级别，等待你的挑战。

普通赛模式 RACE

本模式中你会有三个对手，在一个赛道上进行数圈的比赛，按照到达的先后顺序，获得名次。很普通的一个模式，相信大家都能理解，就不多说了。

一对一模式 FACE-OFF

本模式大致为行形式同普通赛模式，只是你的对手由三个变为了一个，本模式的惟一好处就是可以在赢得比赛后直接获得对手的车辆。

极速模式 BURNNING LAP

本模式就相当于一般赛车游戏里的时间挑战



模式（TIME ATTACK），你的目标就是在一圈之内跑出最快圈速。游戏的一开始你的喷射槽就拥有最长的长度，且会很快地涨满，所以这里你就不要考虑什么增长喷射槽的事情了，一心一意的



想办法既安全又快速地回到终点吧。

追逐模式 PURSUIT

这个模式你将扮演一个警察，追捕在公路上狂飙的非法赛车手。不过你的抓捕的手段也是够激烈，竟然是将他们的车撞翻，典型的以暴制暴。给你的总时间是3分钟，你抓捕所花的时间越少，成绩自然就越好。

愤怒模式 ROAD RAGE

这个模式玩起来比较爽快，在给定的时间内，一般为三分钟，你会有三个对手，你必须不断地击倒他们，时间结束前，击倒对手的数量越多，成绩越好。也许有人要问我把对手都击倒了，跑在最前面，哪还有机会再击倒他们了呢？这个不用担心，你击倒的对手很快就会在你的前方重生的，安心地向前飙吧！

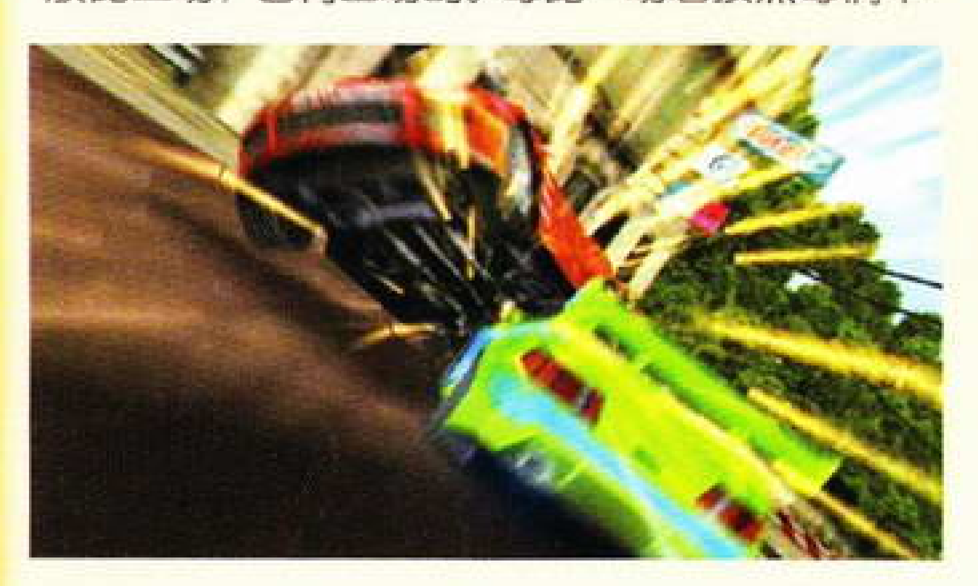
消除模式 ELIMINATOR

该模式一开始和普通赛模式完全一样，但比赛时则多出一条规则，那就是每一圈结束时，处于最后一名的车手就会立刻丧失比赛的资格。所以比赛起来要格外小心，因为这种模式下一旦你落后留给你的追赶时间就很少了。

GP 模式 GP

这个模式就有点类似于现实中的大奖赛，你

将和你的三个对手在不同的赛道上进行比赛，一般比三场，也有四场的。每比一场后按照每辆车所取得的名次给出一定的积分，最后所有比赛完得分最多者获得冠军。



撞车模式 CRASH

在地图画面时，按□键就可以进入撞车模式。具体来说这个模式就是让你在交通繁忙的路段制造车祸，越大越好，游戏会根据车祸规模的大小给出评价。不要以为这只是个随便将车开到十字路口再随便找辆车撞一下就搞定的简单游戏。其实这个游戏对路线的选择，车辆的控制，时机的把握都是要求非常高的，要想取得里面的金牌评价，也不是一件很容易的事啊。

单人模式 SINGLE EVENT

其实就是将世界之旅的比赛全部拿出来，单独列出来，让人可以随时拿出来玩玩。所以具体情况见世界之旅里的比赛类型的介绍就可以了，稍微需要说明一下的是该模式下的TIME ATTACK就等于世界之旅里的BURNNING LAP。下面只对选好游戏类型后，出现的选项作一个解说。



地区选择（REGION）：可选择随机（RANDOM）、美国（USA）、欧洲（EUROPE）、远东（FAR EAST）

赛道选择（TRACK）：可选择随机（RANDOM），或者各个地区的赛道。

对手数量（RIVALS）：最大可选择3名对手

车手档案 DRIVER DETAILS

这里主要记载的都是你在游戏中的一些数据，下面就简单地对它们所代表的意思做个解说。

游戏进程 PROGRESS

主要有游戏的总体完成率（% OF GAME COMPLETE）、事件完成数（EVENTS COMPLETED）、获得游戏点（BURNOUT POINTS）、击倒对手数（TAKEDOWNS）、撞车模式获得金钱数（CRASH DAMAGE）。

所获奖励 REWARDS

主要有奖杯（TROPHIES）、车库（GARAGE）、特殊击倒对手（SIGNATURE TAKEDOWN）、特殊事件（SPECIAL EVENTS）、新闻头条（CRASH HEADLINES）。

各项记录 RECORDS

分两类：一是赛跑记录，包括各个地区各条赛道的最快圈速（TOP LAP TIMES）、最多击倒对手数（TOP TAKEDOWNS）、最长甩尾（LONGEST DRIFT）、最长逆行时间（LONGEST ONCOMING）。

档案管理 PROFILE

在这里你可以进行读取档案（LOAD PROFILE）、记录游戏（SAVE PROFILE）、自动记录开关（AUTOSAVE）、创造新档案（NEW PROFILE）、删除档案（DELETE DATA）。

游戏设定 SETTINGS

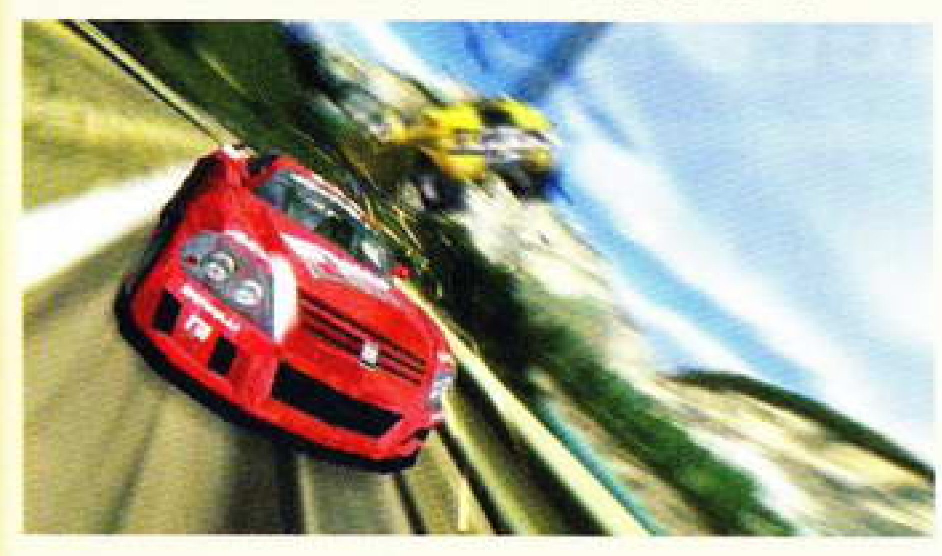
在这里你可以对游戏的显示（GAMEPLAY）、声音（AUDIO）、操作（CONTROLS）进行设置。除此之外本选项中最有意义的要算是这个EA GAMES TRAX了，选择它后，你就可以听到所有游戏中出现的好听歌曲，真是十分方便啊！



软饼干的车神宝典

TAKEDOWN篇

TAKEDOWN 也许可以算是这个游戏中设计的最成功、刺激的一个系统了。那些成功击倒对手后的特写镜头绝对可以让你热血沸腾，同时让你拥有巨大的满足感。最能体现这一精华的自然是ROAD RAGE模式，不过要想好好体验这个系统的乐趣，也还是有一些技巧需要掌握的。



首先讲解两种最简单，最容易掌握也是最常用的两种 TAKEDOWN 的方法：

1.尾部直接冲撞法——这种方法就是驾驶你的车以尽可能最快的速度，直接撞向对手车的尾部，这种情况下对手有99%的几率因为受不了来自后方巨大的冲击力，或直接被干掉，或失去控制撞向路边，很少有能中招后还能逃脱的。使用这招时，一定要注意事前的调整，而不能一味的求快，在再快的速度撞不倒对手也是白搭。

2.侧面墙壁撞击法—这种方法要求对手车的位置比较贴近路边，然后你就可以从外侧猛烈的撞击对手车的中后部，成功地话对手一定会因为失去控制撞在路边的护栏上，而被顺利击倒。这招的要求比上一招还要低，主要是对速度的要求不是特别高，同时车的侧面面积也比尾部大得多，撞击点比较容易把握。惟一需要注意的是撞击侧面的那一下一定要突然，而不是贴上去挤压对手的那种。

这两种方法一定要熟练掌握，因为他们都是



构成 TAKEDOWN 高级技巧的基础。所谓TAKEDOWN的高级技巧，已不再局限于固定的一招一式，而是要培养一种大局观，就是可以利用各种路上出现的情况，进行TAKEDOWN。比如说你正和对手并排行驶，谁也不能一下将对手击倒，这时你发现来路上有一辆车开了过来，此时你就可以贴住对手将他逼向来车的那条车道，关于这点一般情况下你都是可以做到的，这样就可以利用来车击倒对手了。或者是通过观察利用击倒的第一辆车来制造一场大车祸，从而干掉后面的其他对手。以上只是简单的举了些例子，更多高级TAKEDOWN 的技巧还是要依靠你个人丰富的想象力、良好的大局观和敏锐的观察力。当然基础的控制力和TAKEDOWN技巧也是必不可少的，不然那些高级的设想不过是一些空中阁楼罢了。

逆行篇



想快速地蓄积喷射槽，就必须铤而走险。学会走逆行道，是每一个玩《火爆狂飙》的人的必修功课之一。下面是软饼干我常用的两种方法，希望对你们能够有一些参考价值。

方法一：在逆行道上一般情况下贴着路边的护墙行驶，一般情况下是非常安全的，见路上车少时可回到中间，然后如此反复。这种方法安全系数比较高，缺点是车的速度不容易提升，因为很容易擦墙。同时喷射槽的蓄积速度也不够快，因为有时太靠边的话会被系统认为不是在逆行，自然不会增长喷射槽，这点要多注意。

方法二：在逆行道的正中行驶，听起来十分危险，其实不然。因为来车总是固定的按车道行驶的，而游戏中一般同一方向的车道都有两条的，所以中间一定是两条车道边界的交界处，肯定不会有车迎面而来的，所以并不像大家想象的那么危险。当然用这种方法一定要有很好的对车的控制能力，不然还是很容易撞到两边的来车的。

这两种方法各有优劣，读者们可以根据自己的水平和喜好自行选择，同时也不要拘泥于这两种方法，应该大胆地去创造属于自己的风格。

撞车篇

撞车模式（CRASH）是游戏的特色之一，很多第一次接触该系列的玩家可能就是单单因为这一个模式就对这个游戏爱不释手了。通过上文相关内容的介绍，我想大家一定对这个模式有了一个大概的印象了吧。那么下面我就给大家讲讲如何玩好这个模式吧。

首先你要观察，游戏的一开始会有一小段对该路段的介绍影像，通过它你可以了解到该路段里道具的摆放情况和车流的行驶状况，此时一定要仔细的观察，找出重点，所谓重点就是车流量





最大的时候。

其次你就要开始设计路线，一般情况下道具你是没有时间全部吃掉的，此时就要有所取舍，决定哪些道具可以吃，哪些就不吃了。然后就是在什么时候应该撞上哪辆车。根据经验判断，游戏中大部分情况下都是要求你以最快的速度到达车流最密集的地点，然后撞上一辆大型卡车或客车，这样基本上可以制造出一场大的连环相撞的大车祸。

最后就是将你的计划付诸实施了，这里对你驾驶技术也是一个考验，如何以最快的速度到达指定地点并且还要吃到路上的道具将使你面对的两大难题。

当然这个模式里，运气有时也占了很重要的地位，这就不是我们能控制的了。不过个人认为这样的设定也不错，这样的话我们就经常可以遇到一些意外的惊喜了。







文 马修

跳跃在星光大道上的水管工

——《超级马里奥兄弟》20周年盛典（下）



三、多元化发展期 1996~



一个延续20年的业界神话，一个红了20多年仍未褪色的游戏明星。在《超级马里奥兄弟》创世般的辉煌和荣誉带来整个业界无比繁荣的同时，也令任天堂财源滚滚。本辑，我们继续沿着马里奥一路走过的星光大道，来体验在次世代冲击下任天堂丧失业界霸主地位背景下的马里奥以及与马里奥相关的林林总总。



N64（Nintendo 64）

1996年6月23日，N64(Nintendo 64)，《马里奥64》随同主机首发，宣传口号虽是改变游戏，可是N64上市时，家用机市场上任天堂一家独大的局面已不复存在，但掌机市场上的异军突起，使这个百年老铺仍然风光依旧。



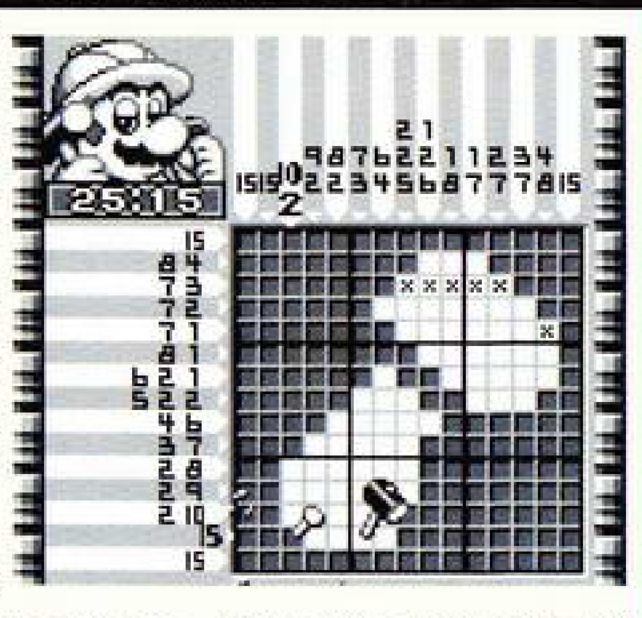
超级马里奥64

スーパーマリオ64
1996年6月23日　N64

随同N64首发游戏之一，是3D ACT、也是“《马里奥》系列”的划时代之作，在3D摇杆的方便操作下，马里奥在全新的3D世界开始了全新的冒险。次年7月18日，本作还推出了对应震动包的加强版。相对于《超级马里奥世界》，本作亦是系列的一大革命。

马里奥拼图2

マリオのピクロス 2
1996年10月19日 GB



《马里奥拼图》的第二作，画板增大到了15×15，雕刻的图形种类比前作也更加丰富。这些都使游戏的难度提高了许多，但无形中也违背了前作轻松有趣的游戏理念，使玩家过多地卡在某处其实更会影响游戏的耐玩度。

马里奥赛车64

マリオカート 64
1996年12月14日 N64



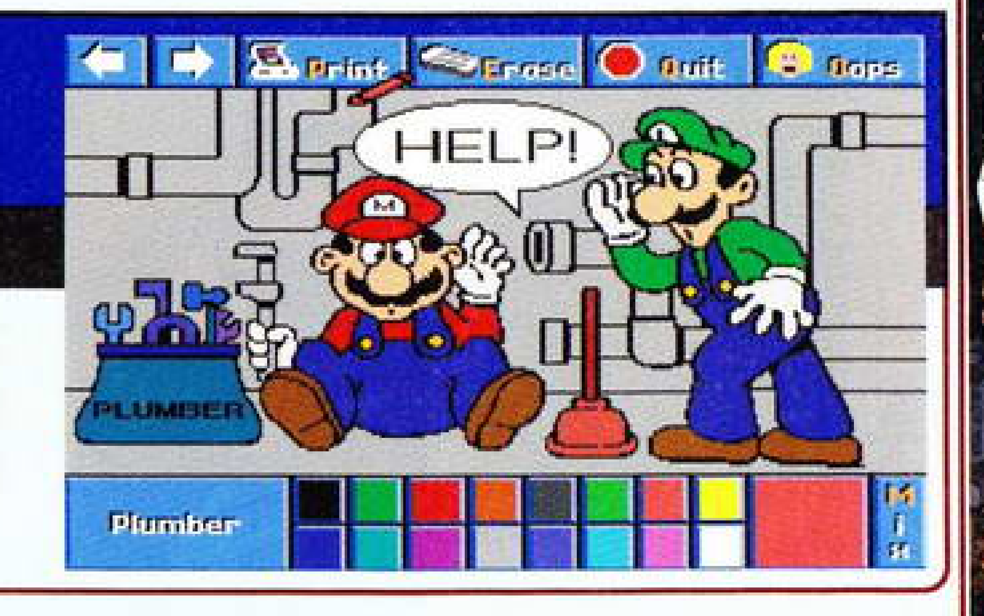
N64时代超大作之一，赛道虽比前代有所减少，但赛道特征更加分明，携带复数攻击道具及攻击道具种类的增加更使得游戏玩起来乐趣无穷。游戏可选人物还是8名，前作的乌龟被瓦里奥替换了，四人对战是本作的一大亮点。

北美PC游戏里的马里奥

从1991年到1997年，北美市场上出现了多款以马里奥为主角的PC软件，这些软件大多为教学软件，这些即非任天堂制造、又非任天堂的作品大多素质平平，除了"《学前教育》"系列外，少数移植到家用机上的作品几乎都遭到了马里奥FANS的唾骂。以下介绍的，都是其中一些当时具有一定知名度的软件和游戏。

超级马里奥兄弟和朋友们：快快长大

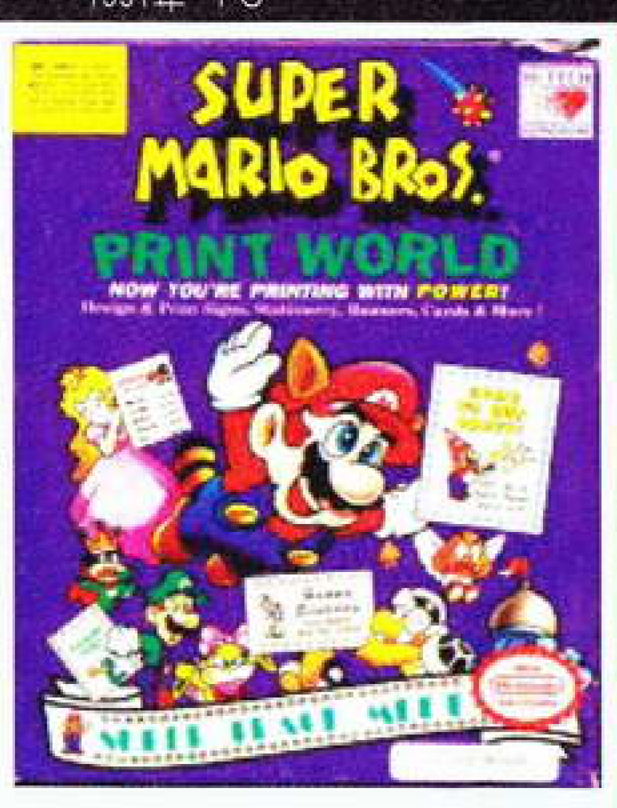
Super Mario Bros. & Friends: When I Grow Up
1991年 PC



一款由美国公司在PC上推出的教育软件，马里奥、路易等角色都出现其中为教学增添了不少的乐趣，不过人物风格看起来比较奇怪哦。

超级马里奥兄弟照片世界

Super Mario Bros. Print World
1991年 PC



美国厂商在PC上推出的一款马里奥题材的图片收集游戏，和其他几款仅在北美发售的马里奥题材的PC游戏一样素质平平。

马里奥教打字

Mario Teaches Typing
1992年 PC、DOS、Mac

Interplay于1992年在PC上制作的一款以马里奥为主角的打字学习软件，马里奥在游戏中进行各项讲解和教学，并且还有很多马里奥主题的练习打字的小游戏。



失踪的马里奥

Mario Is Missing!
1992年　PC、DOS、Win3.1、Mac

Software Toolworks制作、Interplay发行的一款AVG性质的教育软件，路易以回答问题的方式来进行冒险，最终解救出被绑架的马里奥。



《马里奥学前教育》系列

1994年9月　PC、SNES

“《马里奥学前教育》系列”是Software Toolworks制作并仅在北美发行的三款针对学龄前儿童的教育软件，轻松有趣的内容获得了北美玩家们一致的欢迎和好评。该系列共推出三作，分别是《趣味算术》、《趣味字母》和《学前娱乐》，由于上辑在介绍SNES版中对每作都有说明，这里就不赘述了。



马里奥教打字2

Mario Teaches Typing 2
1996年　PC、DOS、Mac

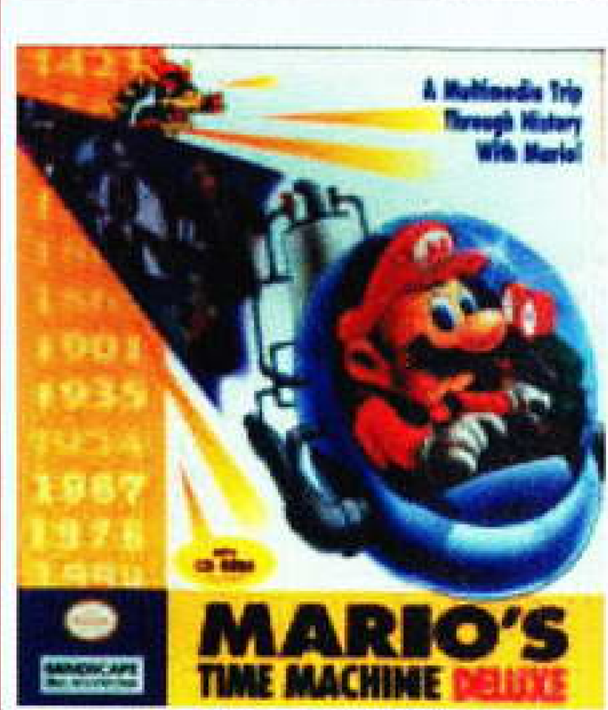
和前作一样，作为续作的本作也是以马里奥为主角的打字教学软件，马里奥有趣的讲解和马里奥主题的练习打字的小游戏起到了不错的寓教于乐的效果。



马里奥的时间机器豪华版

Mario's Time Machine Deluxe
1996年　PC

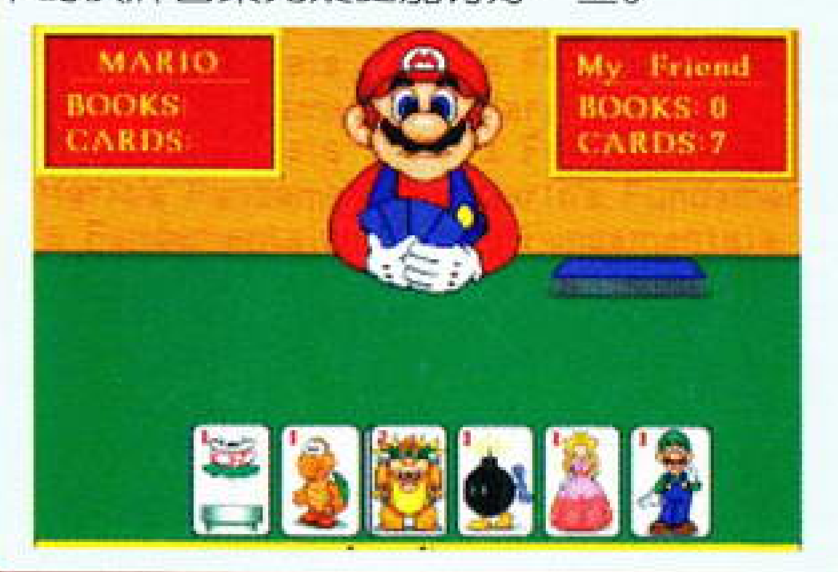
在SNES和NES都没受到好评的《马里奥的时间机器》终于以“豪华版”为名推出了强化了画面和音乐的PC版，但在PC上，这款“豪华版”也仍然是反应平平。



马里奥桌面游戏合集

Mario's FUNdamentals
1997年1月　Win95、Win3.1、Mac

由Mindscape制作的北美PC游戏，类型是包括国际象棋、扑克等桌面游戏的合集。比起那些教育软件，这种让游戏明星活跃其中的棋牌合集无疑更加讨好一些。



GB怀旧游戏长廊

ゲームボーイギャラリー
1997年2月1日　GB

为再现Game & Watch佳作而推出的“《GB怀旧游戏长廊》系列”第一作，早年就曾在Game & Watch上频频露脸的马里奥出现在了游戏中。掌机上一个优秀的合集系列悄悄诞生了。



GB怀旧游戏长廊2

ゲームボーイギャラリー
1997年9月21日　GB



距离前作半年后推出的第二作，马里奥正式成为“廊主”。画面分为新模式和怀旧模式，怀旧模式更重现原汁原味的GW风格；新模式则由马里奥、路易、耀西等作主角，在前作基础上大幅增强画面音乐，甚至内容都有所改变。

拆屋工98

レッキングクルー 98
1998年1月1日　SFC

1998年元旦发售的《拆屋工》的SFC移植加强版，在画面、音乐方面都有了质的提升，游戏也还是那么有趣好玩。而再次扛锤子拆楼的马里奥，看起来比在原来几作《拆屋工》中拆楼时可爱了不少。



GBC（Game Boy Color）

1998年10月21日，GB系掌机终于迎来了彩色时代，GBC上，在掌机上崛起的《口袋妖怪》和《瓦里奥》两大系列风头出尽，元老《马里奥》却再无新的ACT推出，从GBC开始一直到NDS的《新超级马里奥兄弟》推出前，掌机上都再无新的横版过关类《马里奥》出现。



马里奥名片机

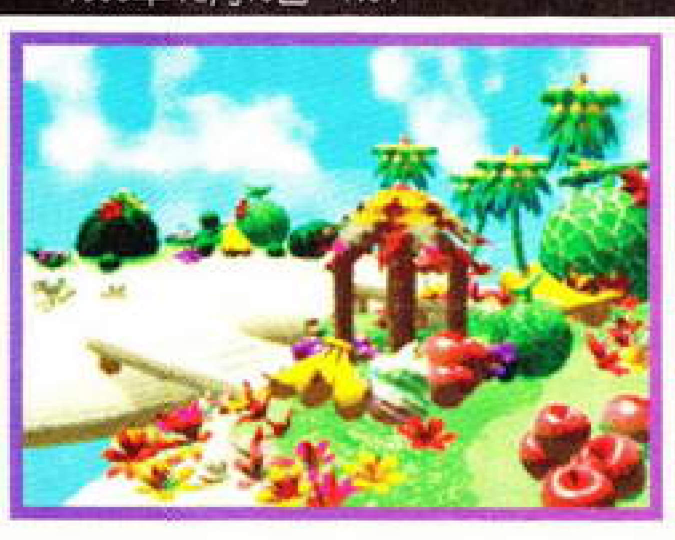
マリオのふぉとぴー
1998年12月2日　N64



对应SD卡和数码相机的一款应用类游戏软件，操作简单是本作的一大特点，通过数码相机，可以将拍摄的图片制成作贺卡和名片；而通过编辑音乐、剪辑图像，玩家还能轻松制作出精彩个性的FLASH动画。

马里奥聚会

マリオパーティ
1998年12月18日　N64



由任天堂提供角色、Hudson开发的“《马里奥聚会》系列”第一作，游戏形式是MINI游戏合集，单人模式主要是不断挑战并收集迷你游戏，多人合玩更能体现出“聚会”之精髓。本作堪称多元期的“《马里奥》系列”又一创新之作。

SFC卫星放送计划下的马里奥

MARIOPAINT™



©1992　Nintendo

1994年12月21日　任天堂与日本卫星数码音乐合作的卫星放送计划正式发表，该方式是将SFC作为接收终端来接收卫星数码播放的游戏，以实现玩家能随时通过卫星玩到所需游戏，并利用卫星实现玩家间的远程联

◀马里奥绘画　卫星版　　马里奥医生　卫星版▶





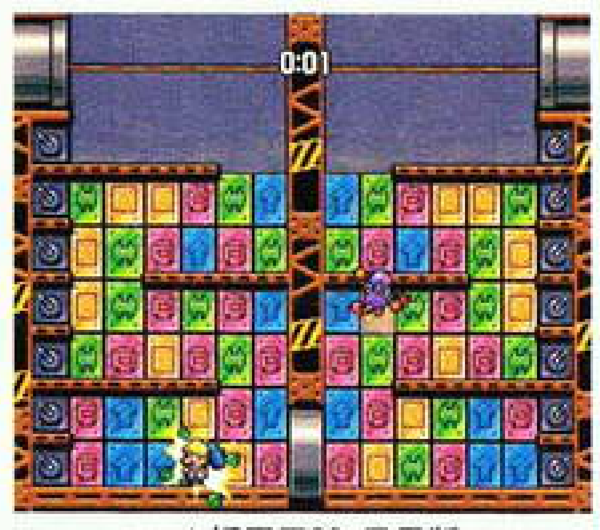
机。这是当年任天堂对游戏网络化的一个尝试，虽然卫星放送的游戏中不乏《马里奥》、《塞尔达传说》、《火焰之纹章》等知名系列的知名作品，但和SFC卡带媒体上如云的大作阵容相比还是天壤之别——都是历史了，在这《超级马里奥》20周年的大喜日子，我们还是来看看卫星放送计划下的马里奥作品吧。

◀马里奥越野机车 卫星版

▲超级马里奥USA 卫星版



▲马里奥兄弟合集



▲拆屋工98 卫星版

任天堂全明星大乱斗 (Super Smash Bros.)

ニンテンドウオールスターズ·大乱斗·スマッシュブラザーズ
1999年1月21日 N64



融入了收集、育成等成功要素，将马里奥、林克、萨姆斯、卡比等来自任天堂下不同游戏中的人气明星们集结在一起、展开了一场热热闹闹的大乱斗的本作，成功地为"《马里奥》系列"开创了一个全新的人气分支系列。

GB怀旧游戏长廊3

ゲームボーイギャラリー3
1999年4月8日 GBC

"《GB怀旧游戏长廊》系列"第三作，因为平台转移到彩色的GBC上，所以画面更加漂亮，收录的经典Game & Watch游戏也更多更有趣。本作的美版和日版虽然同日发售，但两个版本所收录的游戏并不相同。

超级马里奥兄弟DX

Super Mario Bros. Deluxe
1999年4月30日 GBC



为纪念《超级马里奥兄弟》发售15周年而提前推出的本作是原作的重制加强版。在画面、音乐、人物比例、关卡设定及细节上，本作都有不小的提升和改进，本作可以说是掌机版《马里奥》动作游戏冷饭第一弹。

马里奥高尔夫64

マリオゴルフ64
1999年6月11日 N64



由Camelot制作、任天堂发行的优秀的高尔夫游戏自然有马里奥等任天堂明星加盟，对应震动包的本作可以让玩家通过3D摇杆和震动来感受，使玩家玩得更加投入。和GBC版联动是本作的一大亮点。

马里奥高尔夫GB

マリオゴルフGB
1999年8月10日　GBC

在N64版《马里奥高尔夫》发售两个月后，Camelot就推出了GBC版，支持和N64版联动的本作在游戏素质上与N64版相比亦不遑多让。而丰富的要素以及RPG模式，都为这一类型今后的发扬光大奠定了基础。



马里奥聚会2

マリオパーティ2
1999年12月17日　N64

距离前作发售一年后推出的本作，以极高的品质和可观的销量，使《马里奥聚会》也成为了"《马里奥》系列"中又一大分支系列。除了马里奥等明星们的号召力，圣诞期间推出、强调多人同乐也是该系列大受欢迎的原因之一。



马里奥艺术家 绘画工作室

マリオアーティスト ペイントスタジオ
1999年12月　64DD

"《马里奥艺术家》系列"是64DD(N64磁盘周边)上推出的独创系列，本作是系列第一作。马里奥是游戏主角，作为绘画软件，操作简单是本作的一大特色，其中的"撷取盒"还提供了大量素材。另外，本作还支持四人共同绘画。



马里奥艺术家 天才工作室

マリオアーティスト タレントスタジオ
2000年2月　64DD

64DD专有的"《马里奥艺术家》系列"第二作，本作主要是绘画各种人物，除了具备前作的一切，本作还可以将通过将数码相机拍下的照片保存到"撷取盒"里，然后将自己和朋友的照片进行恶搞一番。



马里奥网球64

マリオテニス64
2000年7月21日　N64

任天堂和Camelot成功合作的又一款作品，角色必杀技的导入使得游戏的对抗性大大加强，丰富的场地和模式以及任天堂明星们的加盟，都是游戏的精彩所在。需要说的是，本作同样支持和GBC版联动。



纸片马里奥64

マリオストーリー
2000年8月11日　N64

N64上"《马里奥》系列"原创RPG，虽然在N64机能下整个游戏世界都变成3D的，但人物却都是经过重新绘制的纸片造型，登场人物风格非常可爱。而游戏中，无论是剧情、对话还是战斗，都时不时地有笑料爆出。



马里奥艺术家 多边形工作室

マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
2000年8月 64DD



"《马里奥艺术家》系列"第三作，以"让玩家通过简单操作即可成为制作出3D图形的CG艺术家"为宣传的本作，主题自然就是制作3D图形，游戏提供了各种素材供玩家直接使用，制作和欣赏时可以随时转换视觉角度。

马里奥网球GB

マリオテニスGB
2000年11月1日 GBC



和《马里奥高尔夫GB》一样，本作同样有原创角色的RPG模式，同样支持和N64版联动，同样有众多任天堂游戏明星登场。其中RPG模式决定着可选人物的多少；在比赛模式中，马里奥还是以有趣可爱的婴儿形象登场。



马里奥聚会3

マリオパーティ3
2000年12月7日 N64

任天堂和Hudson送给N64玩家的又一份圣诞大礼，多人同乐的"《马里奥聚会》系列"已经成为任天堂每年圣诞商战必出的主打游戏，不断为玩家提供着系列的精彩与多人聚会、共同游戏的乐趣。

GBA

2001年7月21日，GB系主机新贵GBA终于发售，强大的2D机能令掌机彻底告别了画面简陋的历史，GBA顺理成章地稳居掌机老大之位，任天堂也开始独家垄断掌机市场。



超级马里奥A

スーパーマリオアドバンス
2001年3月21日 GBA



随同GBA版首发的本作是《超级马里奥USA》的移植强化版，在GBA强大的2D机能表现下，2D的马里奥世界进入了一个唯美细腻的世界，同时，任天堂也开始了在GBA上大炒"《马里奥》系列"的冷饭之路。

马里奥赛车A

マリオカートアドバンス
2001年7月21日 GBA

"《马里奥赛车》系列"的GBA版新作，秉承了系列的人气明星阵容和互相追逐坑害的乐趣的本作在画面上亦表现得非常出色，而对于广大玩家来说，接触这个系列也都是从这款GBA版的《马里奥赛车》开始的。





NGC



2001年9月14日，NGC在日本正式上市，经过N64的教训，此次的NGC终于使用光盘作为媒体，任天堂的游戏世界更加华丽了。



路易的鬼屋冒险

ルイージマンション
2001年9月14日 NGC

一般来说，任天堂的新主机发售都要有马里奥捧场，但也有例外，上次是GBC，这次是NGC，因为马里奥又失踪了，（为什么说又？）所以这次捧场的主角就由马里奥那绿叶般的绿帽子兄弟路易担当，展开一场拯救马里奥的冒险。

任天堂全明星大乱斗DX

大乱斗スマッシュブラザーズDX
2001年11月21日 NGC



任天堂人气明星再度聚集在新主机NGC上，根据经典BGM重新制作的交响乐气势恢弘，盛大的明星阵容更是本作的魅力所在。和朋友们聚在一起用这些熟悉的明星乱七八糟地大乱斗一通，能充分体会到本作多人乱斗的乐趣所在。

超级马里奥A2

スーパーマリオアドバンス2
2001年12月14日 GBA



SFC首发经典《超级马里奥世界》是一款非常优秀的横版过关游戏，然而当年国内很多人并未认识到本作的魅力而与之失之交臂。当11年后重新移植到GBA后，很多玩家才发现，原来当年SFC上的“采蘑菇”居然这么爽快好玩！

阳光马里奥

スーパーマリオサンシャイン
2002年7月19日 NGC



万众期待的NGC版马里奥为主角的动作游戏终于推出，画面大幅强化的本作展现给了玩家一个清澈美丽的马里奥世界；游戏在视觉的切换及动作流畅方面也都达到了新的高度；水泵这一全新的设计更为游戏增添了不少新意。

超级马里奥A3

スーパーマリオアドバンス3
2002年9月20日 GBA

《超级马里奥 耀西岛》的GBA移植版，小恐龙在清新的蜡笔世界中再次展开护送婴儿马里奥的冒险。本作是那种简单易上手、看了就觉得有趣的休闲游戏。虽说整体上看本作和SFC版相差无己，但细节方面还是有少许的不同。



GB怀旧游戏长廊4

ゲームボーイギャラリー4
2002年10月15日 GBA

优秀游戏合集"《GB怀旧长廊》系列"第4作。本作收录了6款游戏，包括《马里奥之工厂大冒险》、《大金刚3》这些难觅的Game & Watch经典。新模式下的游戏的画面不仅更加漂亮，还增加了搞笑的演示动画。



马里奥聚会4

Mario Party 4
2002年10月21日 NGC

以任天堂明星作为主角、以《大富翁》形式进行游戏的"《马里奥聚会》系列"的第四作，机能的提升令本作在音乐画面各方面都得以进一步提升，提倡多人同乐的本作所收录的游戏总数超过了60个。



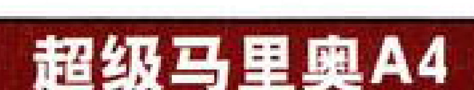
任天堂PUZ收藏版

NINTENDO パズルコレクション
2003年2月7日 NGC

本作是收录了《马里奥医生》、《嘭嘭方块》和《耀西的甜饼》三款经典PUZ的合集游戏，马里奥、耀西、瓦里奥等明星都会活跃在游戏中。游戏支持四人联机，接上GBA作为手柄的话，该玩家的游戏画面还会移到GBA屏幕上。



GBA SP (Game Boy Advance SP)



2003年2月14日，GBA的改良版GBA SP发售，比起GBA，SP无论在外形上还是实用性上都大加改进：折叠方式使机身小巧的同时亦解决了游戏屏幕易被划伤的问题；前光灯的加入彻底解决了GBA玩家埋怨已久的屏幕暗的现象；而采用金属片导电的按键，也令GBA玩家不再为按键胶皮损坏的问题而头疼。SP的推出，终于令这款迈入次世代的掌机趋于完美。

超级马里奥A4

SUPER MARIO ADVANCE 4
2003年7月11日 GBA

《超级马里奥兄弟3》的GBA移植版。变身等设定使本作更加有趣，本来马里奥是要拯救被诅咒的国王，没想到拯救到最后碧奇公主也被掠夺了，于是水管工救公主的节目再次重播……本作的创新之处是利用读卡器可以增加游戏中敌人的种类和关卡。



马里奥高尔夫家庭巡回赛

Mario Golf: Toadstool Tour
2003年7月29日 NGC

大家熟悉的、包括马里奥在内的十多名任天堂明星共聚NGC，开始进行一场标准的高尔夫循环赛。画面非常细致美丽，除了传统的单人模式和双人对战，本作还新增了玩家们组织队伍互相配合的合作模式。



马里奥赛车 双重冲击

マリオカート ダブルダッシュ!!
2003年11月7日 NGC

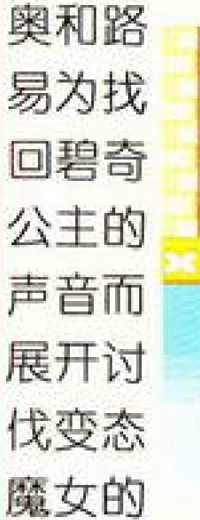
“《马里奥赛车》系列”再进化之作，画面、音乐方面都完全达到了全新水准，卡丁车的种类也更加丰富，登场角色更是众多，碧奇公主的妹妹戴茜及坏路易等都有登场。双人驾驶的设定还令本作有了双人合作驾驶、最多八人游戏等新的要素。

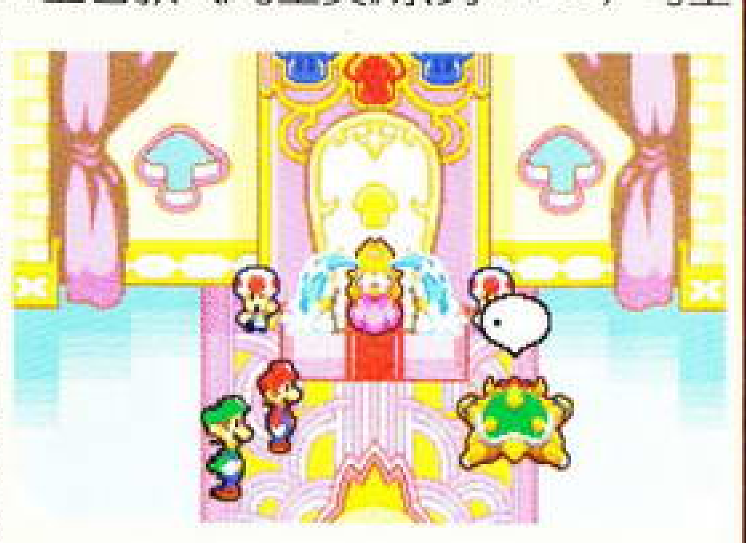


马里奥和路易RPG

Mario & Luigi: Superstar Saga
2003年11月17日 GBA

GBA上首款“《马里奥》系列”RPG，马里奥和路易为找回碧奇公主的声音而展开讨伐变态魔女的新冒险。本作在谜题难度、游戏难度及画面音乐的表现上都很出色，穿插于整个游戏中的搞笑情节更是本作的一大特色。





马里奥聚会5

Mario Party 5
2003年11月10日 NGC

每年圣诞前都会推出新作的“《马里奥聚会》系列”的第五作，新增了许多有趣的迷你游戏，使得游戏的总数量达到了75款。和前几作相比，本作最大改进在于加强了单人游戏时的乐趣，使玩家一个人时也能为本作所吸引。



马里奥对大金刚

マリオVS.ドンキーコング
2004年5月24日 GBA

事隔20多年，马里奥和大金刚终于再起新的争端，不过这次马里奥是为了拿回被大金刚抢走的马里奥玩偶。游戏轻松诙谐，马里奥动作丰富，简单的操作以及良好的手感，都令本作成为近年“《马里奥》系列”的优秀作品之一。



纸片马里奥2

ペーパーマリオRPG
2004年7月22日 NGC

《纸片马里奥》第二作，也是“《马里奥》系列”中第四款以马里奥为主角的RPG。游戏风格依旧是轻松有趣加诙谐恶搞，在NGC强大机能的支持下，可爱度满点的人物有着相当真实的“纸片”感觉。



马里奥弹珠台

スーパーマリオボール
2004年8月26日 GBA

倒霉的碧奇公主又被万恶的库巴劫走了。这次马里奥改变了那种踩乌龟的冒险方式，把自己挤成球，开始了一次全新的弹珠台式的冒险。本作的画面极其漂亮，但球的的速度快加上有意增加难度的版面设计，使得本作玩起来比较累。



超级马里奥 不可思议的咕噜咕噜聚会

スーパーマリオ 不思议の ころころパーティ
2004年9月4日 街机



Capcom推出的马里奥主题的推币机（一种赌博机），在马里奥众明星的装点下，本来铜臭气十足的赌博机也显得如童话世界一般。Capcom推出马里奥主题的赌博机并不止一次，另一款赌博机叫做《马里奥世界 不可思议的锵锵大陆》

马里奥网球GC

マリオテニスGC
2004年10月28日 NGC

画面更加明亮美丽、音乐更加轻松悠扬的本作，



在动作及必杀技方面也做得更加流畅夸张，并更加强调策略性。游戏支持最多四人对战，当家庭、朋友聚会时大家一起玩一玩这款《马里奥网球》，是非常不错的娱乐消遣。

马里奥聚会6

マリオパーティ6
2004年11月18日 NGC

推出6作都取得了不错销量的"《马里奥聚会》系列"，俨然成了任天堂近年圣诞商战的法宝，本作在继承了以往作品优良素质基础上，又导入了昼夜的概念以及增加了对麦克风操作的支持，使得这个本作玩起来更有新意。



NDS





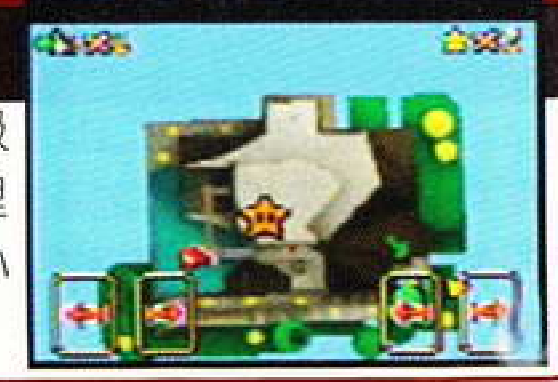
2004年11月20日，NDS在北美全球首发；12月2日，日版紧随发卖，全新的操作带来的全新游戏方式以及在发售表中得以确认的众多马里奥题材游戏更让众多玩家高兴不已。



超级马里奥64DS

Super Mario 64 DS
2004年11月20日 NDS

《超级马里奥64》的NDS移植版，由于厂商对主机性能把握得极其到位，因此本作表现出了相当不错的3D画面。新增的耀西、瓦里奥和路易也为游戏再添人气。而众多将触摸屏应用得十分得当的小游戏，也都是非常精彩的。



马里奥高尔夫 GBA之旅

マリオゴルフ GBAツアー
2004年4月22日 GBA

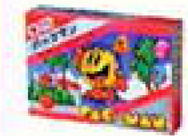
画面清新、角色可爱的高尔夫游戏，RPG特征十足的本作的画面风格非常接近于《黄金太阳》，而马里奥会作为隐藏人物出现在游戏中。



2004年"《FAMICOM MINI》系列"中的马里奥









2004年任天堂推出了低价的对应GBA的FC经典游戏系列——《FAMICOM MINI》，这一系列共发布三弹，其中就有多部"《马里奥》系列"中的经典之作，下面我们一一盘点：



FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟

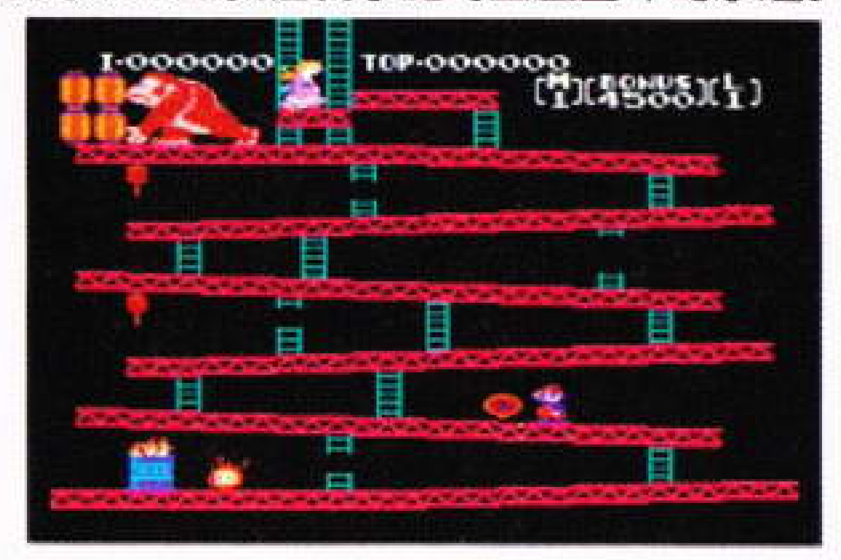
ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ
2004年2月14日 GBA

任天堂在2004年情人节发售了原汁原味移植FC时代经典游戏的"《FAMICOM MINI》系列"的第一套，其中最受瞩目的当然是《超级马里奥兄弟》这块黄金招牌，该作的热卖几乎让所人为之瞠目结舌。

FAMICOM MINI 大金刚

ファミコンミニ ドンキーコング
2004年2月14日 GBA

比起马里奥和大金刚两大明星诞生的街机版，FC版在画面的表现及操作上都更胜一筹，这次的本作就是将《大金刚》原汁原味地搬到GBA上以让玩家随时重温当年的乐趣。



FAMICOM MINI 马里奥兄弟

ファミコンミニ マリオブラザーズ
2004年5月21日 GBA

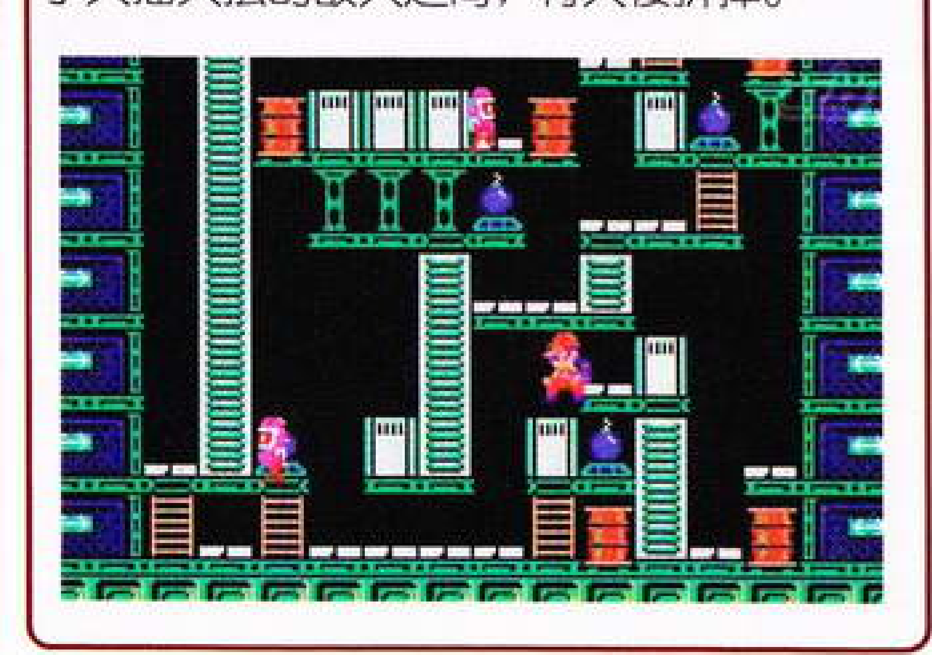
和前作间隔仅数月，"《FAMICOM MINI》系列"第二弹就来了。原作是马里奥和路易第一次钻水管，虽然要双人配合，但恶作剧地故意互相帮倒忙也时有发生。



FAMICOM MINI 拆屋工

ファミコンミニ レッキングクルー
2004年5月21日 GBA

经典再度原味移植，风光的马里奥这回在GBA上也不得不重新扛起锤子，穿梭躲避于大摇大摆的敌人之间，将大楼拆掉。



FAMICOM MINI 马里奥医生

ファミコンミニ ドクターマリオ
2004年5月21日 GBA

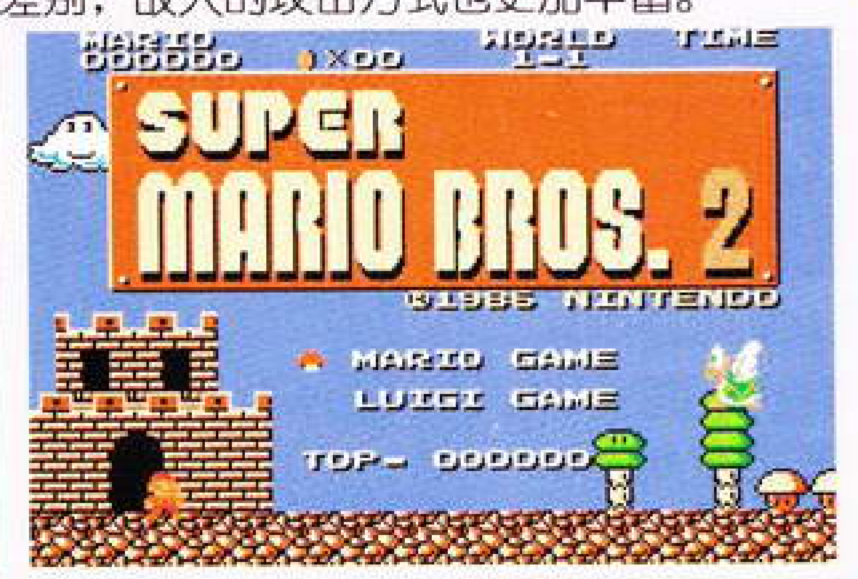
"《FAMICOM MINI》系列"第二弹中收录了三款马里奥相关的游戏，其中最为大家大众津津乐道的大概就是这款《马里奥医生》了。一身白大褂的医生打扮也是马里奥的又一经典形象。



FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟2

ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ2
2004年8月10日 GBA

“《FAMICOM MINI》系列”第三弹中收录的游戏之一，正如前面所说，《超级马里奥兄弟2》不仅体现出了1P、2P两名角色间能力上的差别，敌人的攻击方式也更加丰富。



马里奥聚会A

マリオパーティアドバンス
2005年1月13日 GBA

家用机上高人气的“《马里奥聚会》系列”首次登陆到掌机上，丰富的迷你游戏和游戏奖品多得让人眼花缭乱，对于活跃于家用机上、强调多人同乐的本系列，当然也同样适合于可以轻松实现便携与通信的掌机。

役满DS

役满DS
2005年3月21日 NDS

被赋予新意的传统麻将游戏，一开始要从马里奥、路易、碧奇、蘑菇头、耀西、大金刚六名角色中选一名来和众多“《马里奥》系列”的角色对战四人麻将，对手阵营中有总计20名的系列角色，其中5个人在初期还是隐藏角色。



CATCH！TOUCH！耀西

キャッチ！タッチ！ヨッシー！
2005年1月27日 NDS

又是耀西拯救婴儿马里奥的故事，开始会有一段婴儿马里奥从空中落下的游戏，我们玩家就用笔在下屏为落下的马里奥画出下落的路线并消除一路上的障碍，落地后的得分直接关系着后面游戏时耀西的颜色和能力。



NBA街头篮球 3v3

NBA Street V3
2005年2月8日 NGC

由EA制作并发行的NBA街头篮球游戏，有着非常高的游戏素质，简单的操作可以使新玩家也能很快上手。由于有了任天堂的授权，所以在身材高大的NBA球员中，我们也会看到马里奥、路易、碧奇等熟悉的身影……



马里奥DDR

Dance Dance Revolution with MARIO
2005年7月14日 NGC

由具有丰富音乐游戏制作经验的Konami为NGC开发的本作随同跳舞毯同捆发售，音乐大都是任天堂经典音乐的混音版。而作为“《马里奥》系列”近年新作之一，时不时地出现一些搞笑场面也是玩家预料之中的。



超级马里奥棒球

スーパーマリオスタジアム ミラクルベースボール
2005年7月21日 NGC

《马里奥》体育系列又一新作，游戏中，“《马里奥》系列”的54名人气角色将在马里奥的世界中展开一场热火朝天的棒球大赛，豪华的明星阵容、备受日本人喜爱的棒球运动以及简单优秀的操作，令本作取得了非常好的口碑和销量。





GBM



2005年9月13日，GBM这个小精灵发售。小巧的GBM可以说是将横井军平先生的“短、小、轻、薄”的掌机理念完全付诸于现实。

FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟（再版）

ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ
2005年9月13日 GBA

在《超级马里奥兄弟》20周年之际，本作再度被原封不动地再版推出。虽说是一炒再炒的超级冷饭。但这款再版之作还是又一次以惊人的销量雄据销量榜首，市场的认可充分证明了这款神作的黄金价值。



马里奥医生&嘭嘭方块

Dr.MARIO&パネルでポン
2005年9月13日 GBA

两款经典方块游戏的GBA重制版，是纪念《超级马里奥兄弟》20周年发售的三款复刻版之一，前者在原作基础上对画面、音乐等都做了完全的强化；《嘭嘭方块》比起SFC原版，在各方面亦不遑多让。





马里奥网球A

マリオテニスアドバンス
2005年9月13日 GBA



又一款纪念《超级马里奥兄弟》20周年的作品，也是和GBM同时发售的三款作品中惟一新作。由Camelot开发的本作是和《马里奥高尔夫》一样的RPG，就画面和音乐来说，称其为网球版的《黄金太阳》亦不为过。马里奥的出现更给游戏增添魅力。

中国大陆的神游马力欧



下面的版块中。我们将活跃于我国正版行业的“《马力欧》系列”游戏也列出来，共同庆祝《超级马里奥》20周年！。



神游马力欧

神游马力欧
2003年11月18日 神游机



随同神游机首发的本作是《超级马里奥64》的移植版，中文界面非常亲切，大家所熟悉的马力欧（马里奥）将在蘑菇王国再次展开一场紧张有趣的大冒险。

马力欧医生

马力欧医生
2003年11月19日 神游机

任天堂经典PUZ《马里奥医生》的神游机移植版，强化了画面和音乐的同时还增加了剧情，令游戏玩起来更加有趣。



马力欧卡丁车

马力欧卡丁车
2003年12月25日 神游机

本作是N64版《马里奥赛车》的神游机移植版，中文界面依旧亲切，八名角色和丰富的道具使得游戏妙趣横生。



超级马力欧2

超级马力欧2
2004年6月8日 小神游GBA、小神游SP

GBA首发作《超级马里奥A》的中国大陆行货版，本作亦是随同马力欧限定版GBA同捆发售的的软件。



纸片马力欧

纸片马力欧
2004年8月25日

非常有趣搞笑的《纸片马里奥》也移植到了神游机上，在完全中文的语言环境下，国内玩家终于能完全体会到本作的趣味和恶搞了。



瓦力欧制造

瓦力欧制造
2005年6月15日 小神游GBA、小神游SP

殿堂级的小游戏合集《瓦里奥制造》的中国大陆版，马力欧同样出现在多部小游戏中捧场。



四、"《马里奥》系列"预售新作展望

以下都是还没有发售的"《马里奥》系列"新作，展望一下未来，预祝马里奥大叔青春永在，明天更加美好。

这个样子的马里奥看起来很悠闲哦…… ▶

马里奥赛车GP 街机版

马里奥赛车GP 街机版
2005年9月 ARC



2005日本AOU娱乐博览会Namco展示了这款街机版的《马里奥赛车》，该作不仅有吃豆人加入，更融入了任天堂和Namco两家公司的RAC制作实力。游戏开始前，玩家还可用筐体的相机拍下自己的照片使自己的面孔出现在游戏中。

超级碧奇公主

スーパープリンセスピーチ
2005年10月20日 NDS



一直救公主的马里奥也终于被掠夺了。于是，被绑架无数次的碧奇公主挺身而出，打着小阳伞出发了。(怎么看怎么像去游玩……)公主的小阳伞能实现攻击、浮空等多种技能，还能借由她的喜怒哀乐来达到不同的攻击效果。

马里奥聚会7

Mario Party 7
2005年11月7日 NGC

作为任天堂近年圣诞商战重头的"《马里奥聚会》系列"的第7作，说来这个强调多人同乐的作品几乎每作都会在前作大受好评的基础上进行改进追加，以保证系列的新意。今年E3公布的本作会给人以什么样的惊喜？请拭目以待！



马里奥赛车DS

Mario Kart DS
2005年11月11日 NDS

NDS版的"《马里奥赛车》系列"将于2005年末率先在欧美上市，游戏最多支持8人联机对战，同样支持触摸屏。画面上看，本作似乎是真正的3D游戏。新作中还有没有新角色加入？本作在NDS上表现到底如何？11月中旬即将揭晓！



超级马里奥足球

Mario Smash Football
2005年11月18日 NGC



预计今年11月18日推出的《超级马里奥足球》是一款由以"《马里奥》系列"为主、集结了众多任天堂角色的足球大赛。按照惯例，游戏的操作应该依旧简单并强调多人同乐，而夸张的必杀技这点也肯定会得以继承。

马里奥和路易RPG2（暂名）

Mario & Luigi: Partners in Time
2005年11月28日　NDS



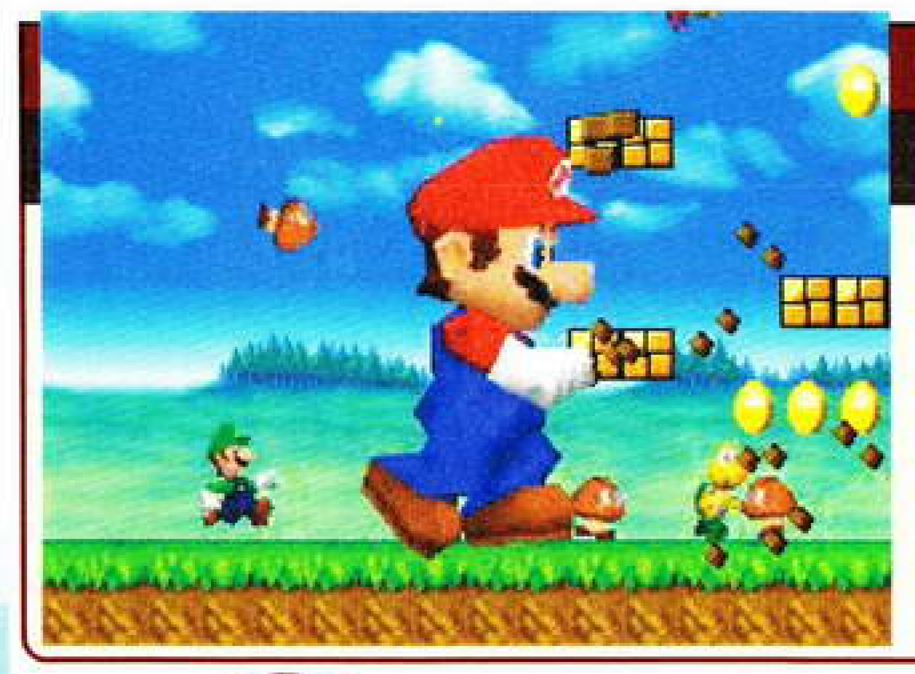
马里奥、路易这对搭档又要冒险了，故事仍然发生在蘑菇王国，但时间不详，反正两个家伙通过时空传输机回到了过去，结果遇到了各自婴儿时的自己，于是，本来是两个人的四个家伙开始了一场新的不可思议却又笑料百出的冒险。

马里奥篮球3on3（暂名）

マリオバスケット3on3
发售日未定　NDS



看似普通的一款新的马里奥体育游戏，却是由Square-Enix制作！这是继1996年的《超级马里奥RPG》距今差不多10年的时间后，Square再度采用马里奥形象为任天堂开发游戏。这款汇集了马里奥、任天堂、史克威尔三个业界响亮名字的篮球游戏究竟如何？等发售后自见分晓。



新超级马里奥兄弟

New Super Mario Bros.
发售日未定　NDS

2004年E3随同NDS一起公布的本作，至今仍未确定发售时间，但熟悉的2D横向ACT游戏形式以及新鲜搞笑的“变大”等新系统，还是让人对本作期待满点，希望一个全新的《超级马里奥兄弟》时代的到来。



附：马里奥乱入大集合



在24辑专题中，我们知道马里奥经常会时不时地出来露一下脸，这次我们就给大家来个大收集，看看马里奥究竟在什么时候以什么状态乱入到其他游戏中的。

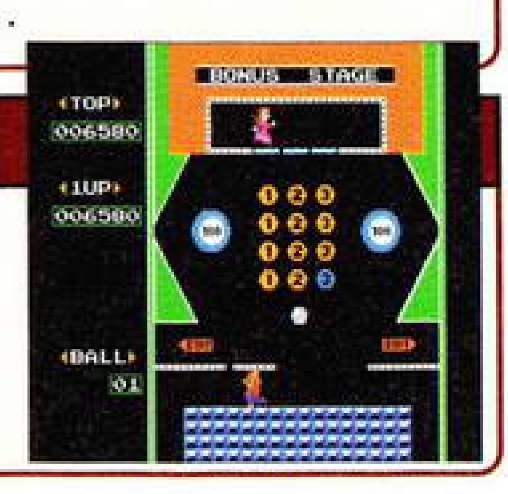
就是在现实生活中，也说不定哪一天马里奥就会突然乱入……▶

《FAMILY BASIC》系列



对应FC专用键盘、用BASIC编程的教学软件，共推出两作。马里奥客串到软件所带的小游戏中，时不时地就出来“吓”玩家一下子……

“《弹珠台》系列”

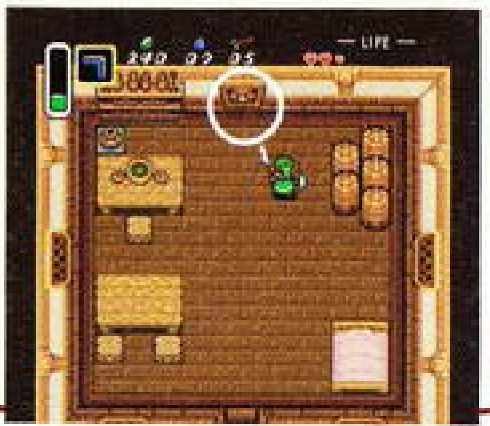


（图12）早期的任天堂在FC上推出的桌面游戏之一，进入隐藏版面（入口在下层右上），就会看见这个大胡子顶个板接球忙得不亦乐乎，非常有意思。本作还推出了对应Nintendo Vs. System基板的街机移植版。

《塞尔达传说》系列



《马里奥》和《塞尔达》都是任天堂FC时代打造的黄金品牌，而两作也确实有非常多的相似之处，若论最多则当属《塞尔达传说 梦见岛》，里张着大嘴咬人的铁球和“《马里奥》系列”里出现的铁球完全一样，而且还有如假包换的“马里奥”式的地下通道；要说最先、也是最容易让人联想到马里奥的，就是一开始林克被救时屋子里的胡子大叔，但那个确实不是马里奥。而在SFC上的《塞尔达传说 众神的三角力量》中，许多村庄的屋子里的墙上，也能看到马里奥的画像。



《超级大金刚》系列



在“《超级大金刚》系列”中，马里奥在SFC和GB版的的《超级大金刚2》中都有客串乱入，都是在两作的通关画面中出现了马里奥和耀西的雕像。

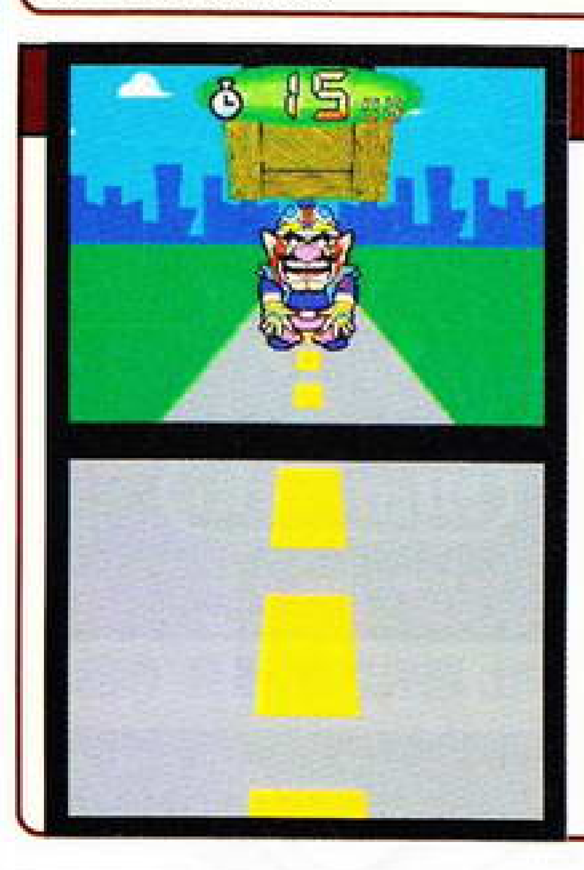


《模拟城市》系列



马里奥在“《模拟城市》系列”出场两次，一次是SFC版的《模拟城市》，只要人口达到50万，便能得到一个马里奥的雕像；完成6个原创关卡得到的两处奖励中，自由岛上的森林也能长出马里奥的脸的形状；此外，游戏中还会出现马里奥和路易的标识。而在《模拟城市64》里，也同样会出现马里奥的雕像。

《瓦里奥制造》系列

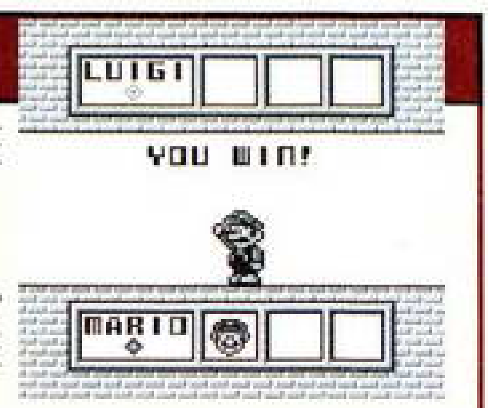


以瓦里奥为主角的殿堂级迷你游戏合集，这个系列相信不用笔者多说什么了吧？游戏不仅将创意和恶搞发挥得淋漓尽致，还诞生了莫娜等新的人气角色。马里奥虽然没出现在剧情中，但无论哪一作，马里奥都会客串活跃到很多小游戏中捧场。



QIX

GB上一款玩法非常奇特的PUZ《QIX》中，也有马里奥乱入！比如在单人模式下OVER后，有时就会发现马里奥出现在公布成绩的画面中。而在二人联机模式下，两人分别以“team Mario”和“team Luigi”进入游戏后，在每次对战结束时，你都会看到马里奥或路易出来，为你的胜利或道喜或为你的失败哭鼻子。



F-1赛车





在GB版的《F-1赛车》中的一些赛道中，一些任天堂明星会出现并向车手挥手。比如马里奥出现在第6跑道，路易出现在第3跑道，碧奇出现在第4跑道，大金刚出现在第9跑道等等。



超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆

作为"《超级马里奥大陆》系列"的第三作，马里奥竟然出现在了"乱入"名单里，确实有点那个……不过本作中马里奥也确实太低调了，除了标题有"MARIO"字样，再就只有瓦里奥最终找到碧奇公主的黄金雕像时，马里奥才驾驶直升机出现把黄金雕像带走。

《俄罗斯方块》系列



马里奥在"《俄罗斯方块》系列"中乱入两次，一次是FC版，另一次则是GB版。

先说FC版，在完成了B-Type的9级难度下、Height 5高度的挑战后，马里奥、路易、碧奇、库巴和大金刚就会出现鞠躬祝贺。

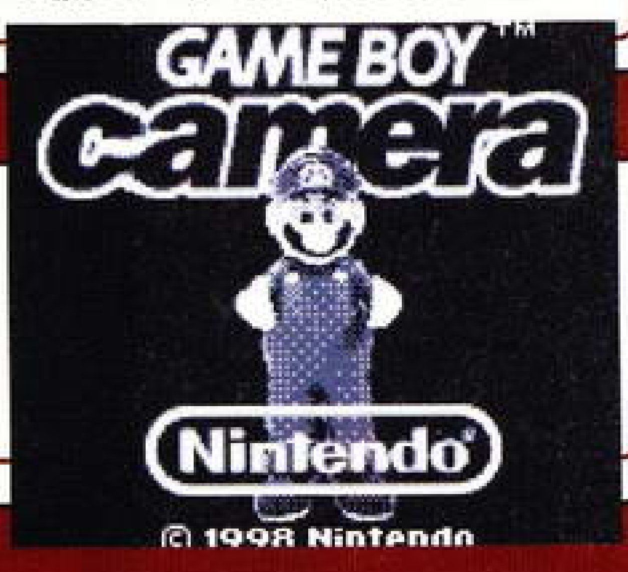
GB版则是在2人模式下，一个起名"Mario"，另一个起名"Luigi"，那么在屏幕右上角的窗口里，就会出现你起的名字所对应的角色；在每场对战之后，胜利的话你的角色会高兴得跳；输了的话你的角色可就呜呜地哭了，而你的对手则会作为背景角色也出现在屏幕上。



超级光枪6

对应SFC光枪的本作是一款光枪射击游戏，在LazerBlazer的A模式下，有时会看到马里驾驶飞机在屏幕中飞过，接着后面还会出现追赶马里奥的库巴，击落库巴驾驶的飞机就会得到奖励。

GB照相机



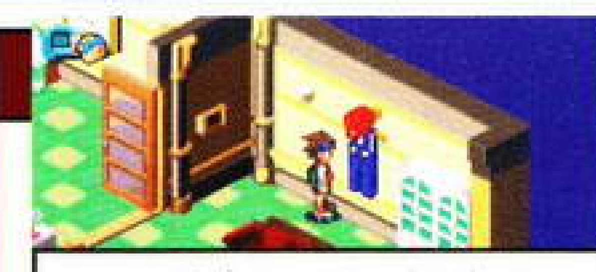
1998年7月发售的对应GB的数码相机周边，可以拍摄，还可以玩游戏，而游戏模式下的标题画面，马里奥就会出现，只是露个脸而已，实际游戏中马里奥几乎没出现，因此也顶多算是乱入了。

星之卡比 超级盛会



美日版同时发售的"《星之卡比 超级之星》系列"作品，游戏素质非常高。游戏中不仅有马里奥金像，真正的马里奥、路易等也会出现在小游戏的观众席上。此外，在通关后的背景卷轴上，也能看到马里奥等卡比世界以外的人物。







洛克人EXE3

这个我们在上辑的专题里已经简单提到了，此次也把它放入该归类中，图中墙上那个红色的帽子和蓝色的背带工装完全符合马里奥的特征，接近调查，还有关于这身工装的朴素与结实耐脏方面的描述呢。



飞翔之翼64



《飞翔之翼64》中，在有着华盛顿、林肯、罗斯福这些美国总统的巨大雕塑的拉什莫尔山上，赫然出现了马里奥的雕像。用飞机击打马里奥雕像的脸，他的脸还会变成瓦里奥的脸，再打就又变回马里奥了。

1080° 滑雪



由任天堂在NGC上制作的追求夸张动作的《1080° 滑雪》中，在"天使之光：午夜都市"的终点附近，会看到马里奥的冰雕。除了冰雕，一些菜单画面中也会出现马里奥或路易的图标。



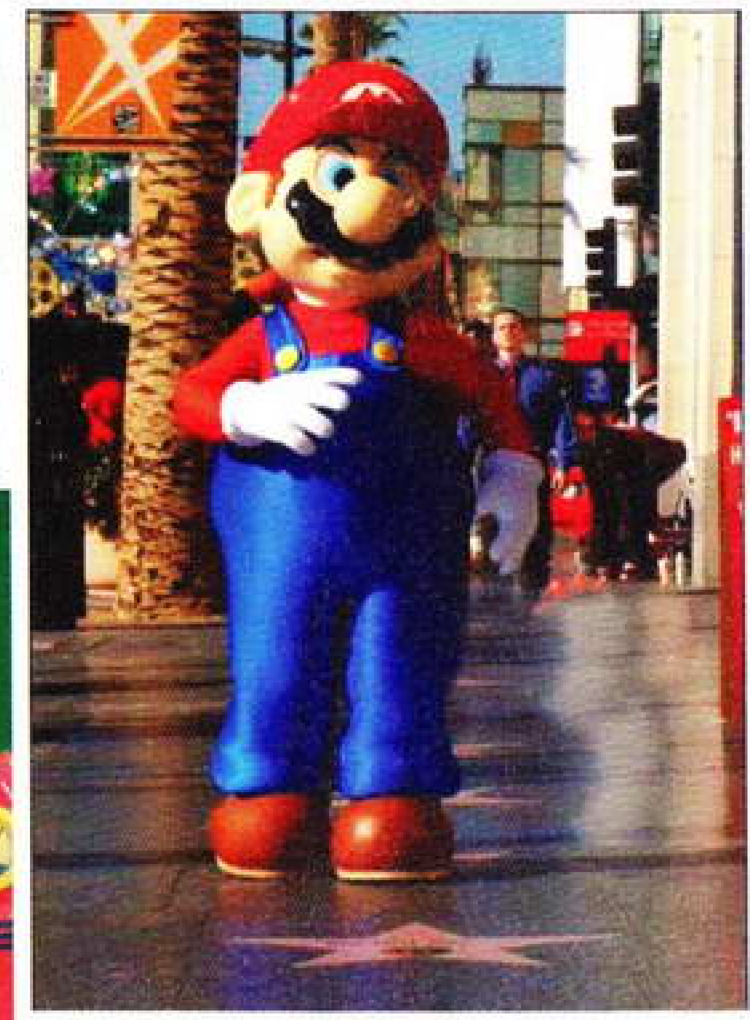
潜龙谍影 孪蛇

说到《MGS》，很多人就立刻想到Snake这样的威猛的军人，和马里奥完全联系不上。但在NGC的《潜龙谍影 孪蛇》中，马里奥还是出现了。如图，马里奥和耀西的手办放在一台破了的电脑上，用枪射击马里奥，会听到"《马里奥》系列"中那经典的奖命的音效；射击耀西，就会听到我们在"《马里奥》系列"中常听到的那句"Yoshi"。

如今，《超级马里奥兄弟》这款游戏20年来的统计总销量为4020万，这个数字不包括去年及今年两次再版的《FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟》以及不在统计范围内难以估算数字的翻版卡。而马里奥作为游戏产业史上价值最高的角色形象，其品牌价值已超过100亿美元。2003年12月11日，马里奥的蜡像被安放在好莱坞蜡像馆的醒目位置；今年，这位游戏巨星正式入住了星光大道。20年的时光转瞬已过，最后，再向这款划时代的神话《超级马里奥兄弟》道一声"生日快乐"！

（全文完）





▲好莱坞星光大道上的马里奥。

文 胧月

公主的皇冠

PSP 公主的皇冠

◆Atlus◆A·RPG◆2005年9月22日◆日版
◆1人◆512KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
プリンセス クラウン

PRINCESS CROWN
プリンセス クラウン

序章

很久很久以前，有一个叫作瓦伦蒂亚的王国。在贤明而勇敢的女王领导下，该国人民一直过着和平幸福的生活。某夜，魔物突然大举攻入，王城中满是火焰、鲜血和杀戮……魔物们的目的，是要利用女王的血实现大魔王的复活。最终，女王艾尔法兰战胜魔物："王家之剑，无论在哪个时代都不会输给邪恶的魔物。"

25 年后

格拉多莉继承母亲艾尔法兰成为瓦伦蒂亚的新一任女王，在贤者杰斯特奈的辅佐下开始治理这个王国。某日，最西之村多岚古拉村长告知，越来越多的龙开始进犯这个村庄。于是格拉多莉决定去打倒恶龙拯救村民，然而杰斯特奈不允许她去冒这个险。在进行剑术试练后，杰斯特奈让格拉多莉不要太担心龙的进犯，王国的骑士团足够应付。

夜晚，格拉多莉躺在床上无法入睡。"杰斯特奈……我想看看这个世界，变得像妈妈一样。"她坐起身，如此对自己说。穿戴上盔甲和皇冠，格拉多莉要去看一看外边的世界。

那兹比尔消失的孩童

1 阶向左，出城门

剧情过后，一直向左，来到瓦莱那丁（VALENNADINE）的城下镇

向左出镇，到那兹比尔村（NUTSBILL）和最左边的矮胖村民对话

向右出村，选择下方的路线，到达南之森和蓝发妖精对话

返回那兹比尔（NUTSBILL），穿过森林进入古旧小屋，和鸭子对话

向左出村，到达北之森

BOSS 战后，返回那兹比尔村（NUTSBILL）

那兹比尔村（NUTSBILL），和村中民家的村长对话

南之森，和蓝发妖精对话

为了不被杰斯特奈发现，格拉多莉悄悄走到一楼的城门，被守卫的士兵拦阻："陛下还是回房间吧。"格拉多莉无可奈何地走回王城，却被一个名叫阿莉娅的可爱小精灵叫住。她告知那兹比尔村的孩子们无故失踪，可人们却误以为是她们妖精一族的恶作剧，阿莉娅请求格拉多莉能够弄清事情的真相。接着阿莉娅飞到城门外假称被妖怪追赶，要求士兵救她。士兵头脑一热，便跑去降妖伏魔了，格拉多莉借此机会终于得以出城。

在那兹比尔村被告知妖精们都住在南方的森林中。森林里有很多和阿莉娅相似的妖精，



这些妖精也一直在帮忙寻找孩子们的下落。她们告知格拉多莉孩子们经常去那兹比尔村北方的森林玩，在那里说不定可以找到线索。

返回村子从左边出村，穿过北之森来到古旧小屋。屋内空无一人，只有一只鸭子和青蛙，它们就是那兹比尔失踪的孩子，被魔女变成了如此模样。此时魔女返回，看到格拉多莉大为不满。阿莉娅质问魔女为什么要把孩子们变成动物，对方却说这是为了修行。格拉多莉说她这样做让村民误会妖精，魔女得意得笑着说她是故意这样做的。格拉多莉绝对不允许魔女再这样胡闹下去，于是两人展开战斗。

胜利后，魔女把孩子变回原样，指着格拉多莉："你给我记住！"气乎乎地离开了小屋。两个孩子向格拉多莉道了谢后返回村庄。阿莉娅开心地说："我们妖精和村民又能和谐相处了。谢谢你，女王陛下。我，很喜欢女王陛下您，想一直跟随着你，可以吗？"格拉多莉微笑点头。

回到那兹比尔，格拉多莉心想一定要告知妖精事情已经解决，于是一起来到南之森，得到了妖精们的感谢。返回村庄后，村长非常感谢格拉多莉能找回失踪的孩子们，送给她一块魔法石作为感谢，并告知从左出村后一直向西，就能到达被龙侵犯的多岚古拉村了。

多岚古拉飞龙来袭

向左出村，选择西边的路线

▼

到多岚古拉（DORANGORA）村，和绿衣的"若者"对话，进入酒场和小魔女对话

▼

之后和酒场柜台前的壮汉对话两次

▼

向右出村，在岩山的中部进入妖怪市场（GOBLIN MARKET）

▼

向左，到达魔女的小屋，买冰冻指轮（いてつく指轮）

▼

返回多岚古拉（DORANGORA），向左出村

一直向左到达栖息着龙的山

▼

多岚古拉（DORANGORA），打败飞龙BOSS



在多岚古拉村，村民告知村子的左边就是栖息着龙的山了。接着在酒场中又遇到了森林中的那个小魔女，小魔女得知格拉多莉是要去打败龙的时候，说道："我会保佑你平安无事的，因为你只能被我打败。"小魔女走后，酒场的另一个和龙战斗过的壮汉告诉格拉多莉，龙的火焰很有杀伤力。假如不是当时有冰冻指轮，他说不定现在已经躺在墓地里了。而冰冻指轮，必须在魔女商店里购买。连接那兹比尔和多岚古拉的岩山，在途中的岔道向北，就能找到魔女商店。



来到岩山，从岔道穿越妖怪市场到达魔女小屋，格拉多莉消费80G买到冰冻指轮，之后就可以去打龙了。来到龙之山，一只巨大而凶猛的飞龙张开双翼拦住格拉多莉。

"龙！"格拉多莉面对如此强壮的对手，丝毫没有还手之力地被对方打倒。

"怎么会这样……"格拉多莉辛苦地握着剑，"如果被它牙齿攻击到的话……啊，脚无法移动了。"飞龙向格拉多莉扑过去，幸亏一名手持大剑的男子及时赶到打倒飞龙，救下了格拉多莉："我不知道你是哪里来的小女孩，这里可不是你应该来的地方。这座山中满是飞龙，你是想死么？"格拉多莉从惊愕中回过神，连忙上前道谢。这时又一只飞龙从天而降，男子上前挡住飞龙："你在这里只会碍手碍脚，赶快下山去。不用担心我，我的工作就是专门杀它们的。"格拉多莉在男子的掩护下得以脱身，此时她也意识到自己力量的弱小："好害怕，什么都

做不了……我没有办法和妈妈一样……”

回到多岚古拉，发现这里已经陷入一片火海。“这，到底……”格拉多莉被眼前的一片狼藉惊呆——这里被龙袭击了。村中，一只飞龙正将它的利爪伸向哭泣的小女孩。“危险，快逃！”格拉多莉掩护小女孩，自己来对付这个庞然大物。

BOSS战要点

由于先前已经知道自己和对方的实力差距，所以这场战斗一定要小心应付。

飞龙一旦飞到屏幕外，便是俯冲攻击的先兆，这时需要左右来回奔跑躲避。

装备上“いてつく指轮”能减轻火焰伤害。

飞龙拥有追打倒地攻击的招式，注意不要被飞龙打倒。

时刻留足力气，HP不够的时候不要吝啬回复道具。

罗古罗布事件

多岚古拉（DORANGORA）

▼

泽麦塔利斯（CEMETERYTH）

▼

罗古罗布（LOWGROVE），和青服矮胖的大叔对话，过桥和老婆婆对话，再和“若者”对话

▼

向右出村，进入森林，打败蜘蛛BOSS

▼

罗古罗布（LOWGROVE），进入村中的牧场，BOSS战

打倒飞龙后，之前在山上救过格拉多莉的男子爱德华和王国骑士团都相继赶到，村庄得以避免更大程度的被害。我们的小公主在宿屋休息一晚后，第二天便继续开始旅途。从村民的口中得知村子右边出去之后向南便是泽麦塔利斯，传说这个号称“墓场街”的镇子有鬼怪出没，很是恐怖；而穿越泽麦塔利斯后，就能在森林中找到罗古罗布村；再向前则是沙漠之村，在那里有一个叫作“里洋”的魔法使。



穿过泽麦塔利斯到达罗古罗布村，居然又遇到了那个小魔女。小魔女正埋怨：“屁颠屁颠跑来这里，竟然没有浓缩牛奶。啊！上帝真是太欺负人了。不过我绝对不会放弃，无论如何一定要把牛奶弄到手！”说完骑上魔法扫帚离开。接着，从村民处得知，从出了村子一直向东就可以到达独角兽出没的森林，这些独角兽守护着这个森林不被魔物侵犯，可是最近森林中魔物的数量显着增多，可能独角兽出了什么事。并且独角兽只会出现在心灵纯洁的少女面前，很少人能够有机会看到。格拉多莉为了查清独角兽的情况，和阿莉娅一起向森林进发。

森林中，一只小妖怪正在攻击一只独角兽。格拉多莉打败妖怪，救下这只拥有七色独角的美丽生物。这只独角兽告诉格拉多莉，森林的前方，有个拥有强大魔法力量的人类正试图抓走它的孩子，希望格拉多莉能够搭救。

森林深处，小独角兽正被一个扮相妖艳的女子挟制，这个女子打算利用这只独角兽那拥有强大魔力的角来打开魔界之门：“你的角，我要了。”

“妈妈，救命！”小独角兽惊恐地逃跑，然而女子瞬间就拦住了它：“你逃不掉的。”

“住手！”格拉多莉及时赶到，“放开那个孩子。”

女子随后召唤出一只大蜘蛛。

BOSS战要点

对付蜘蛛不要使用冲刺攻击，只会白白浪费体力。

当它在树上拉出蛛丝时，要回避它吐出的蛛网，否则伤害极大。

它放小蜘蛛时，尽量使用跳跃回避以节省力气。

打败蜘蛛后，那个女子再次出现：“不愧是女王陛下呢……不过，你下次就没有这么好运

了。”说完便消失在光阵中。

“没有受伤吧？你的妈妈在前面等你哦。”格拉多莉微笑地看着小独角兽。

接下来就是温馨的母子团聚了。独角兽妈妈决心一定要报答格拉多莉的恩情，格拉多莉也表示了谢意。

接着返回罗古罗布，和村民对话得知村子的牧场被妖怪占领，山羊们因为无法吃草都饿着肚子。来到牧场的格拉多莉刚好听到这些小妖怪们的罪恶谈话，当然不能让它们得逞。

BOSS战要点

本战可以说没有什么难度，敌人一共有6只哥布林小妖怪，分为两批。注意不要被它们包围住，逐个击破就行了。

打赢后，村中少女向格拉多莉道了谢，并且送给她一个背包，这样就可持有更多的道具。

泽麦塔利斯的幽灵

进入村子右边的民家和司祭对话

▼

返回泽麦塔利斯（CEMETERYTH），BOSS战

在民家中和司祭对话得知墓场街有幽灵出没，返回墓场街泽麦塔利斯，遇到了司祭所描述的肥胖幽灵。

BOSS战要点

这个胖胖的可爱的幽灵（寒）有两种形态。第一形态以召唤火焰、布娃娃、盘子之类的飞行道具为主要攻击手段，用回避就可以了。需要注意的是，当回避到它身后时，不要急着攻击，先防御一下，以免被它的毒气喷到。第二形态的攻击力不高，大可以跟它拼血打，因为打完了就能升级了。反复使用エリクシルの种，没有什么难度的。

打完了胖鬼后，墓场街的一只幽灵前来感谢格拉多莉，是她推翻了这个残暴的统治者。作为感谢，它告诉格拉多莉，在墓场街的下方，有一处隐秘的小屋。

来到小屋，和幽灵对话打探到神圣徽章的



消息，接着从右边出来到达封印之墓。这里封印着无数幽灵，不过大门紧闭，需要钥匙才能进入。暂且返回罗古罗布继续冒险吧。

石化村事件

返回罗古罗布（LOWGROVE）

▼

和矮胖大叔对话

▼

到安巴村（AMBERSTEP），进宿屋

▼

出宿屋，在村子中部进入沙漠，和石像对话

▼

妖怪市场（GOBL IN MARKET），进道具屋，出来发生剧情战斗

▼

返回安巴村（AMBERSTEP），再次进入沙漠，BOSS战

从村人处得知得知东北方的沙漠之村的村民经常来这里取羊奶。小公主之前也听说过这个村子，当然要前去看一下了。

来到安巴村，这里的村民全部变成了石像，只有宿屋中一个哭泣的小女孩幸存着。从她口中得知，一只貌似蛇的妖怪把村民全变成了石头，而里洋为了让村子变回原样已经独自对付蛇妖了，可吉凶未卜。格拉多莉答应小女孩去寻找里洋，而目的地，就是村子中的通道连接的沙漠。

在走向沙漠的途中，格拉多莉见到了被石化的里洋。里洋告诉她要想打倒妖怪，就必须持有镀金咒文以防止被石化。由于里洋的镀金咒文被哥布林夺走了，所以变成了现在这副模样。而哥布林盗走的东西，一定会放在妖怪市场里出售，而妖怪市场位于多岚古拉和那兹比尔之间的小道。

到了妖怪市场的道具屋，格拉多莉要求哥布林归还镀金咒文，哥布林把她叫到屋外，纠集了一帮同伙对付格拉多莉。打败它们取回镀金咒文，下面就要去沙漠打倒妖怪拯救村民了。

BOSS战要点

首先要使用メッキの咒文，不然一旦被它的光线命中就会立即石化。

此BOSS回避能力很强，所以在第一击没有确定命中时不要急着挥剑，假如BOSS回避开并且钻进沙中，立刻准备回避。

拯救世界之树

村长家（就在沙漠通道的旁边），和村长对话

▼

那兹比尔村（NUTSBILL），向右出村，选择下方路线

▼

穿越妖精森林，到达世界之树（YOGDRASILL TREE）

▼

在世界之树的地下第三层进行BOSS战

打败这只蛇怪，村子里的人们全部从石化状态恢复原状。里洋也向格拉多莉道了谢，并询问她的名字。

“我叫格拉多莉，正在世界中旅行。”

“格拉多莉艾尔……是女王陛下吗？”

“你知道我？”格拉多莉为自己身份的暴露大汗一把。

里洋说他以前在瓦莱那丁见过一次戴冠前的格拉多莉，并且为格拉多莉这样不带一个护卫的旅行惊讶：“真像上一代的艾尔法兰女王呢。”里洋再次感谢了格拉多莉，并邀请她去自己家休息。格拉多莉让里洋为她的身份保密。

“谨遵女王命令。”

在里洋家，里洋问起格拉多莉贵为一国女王为什么还要周游世界。

“以前我在王城中，每天都要接见很多的臣子。城外的世界我从未见过，根本无法回答他们提出的问题。这样下去，我无法成为和妈妈一样的女王，所以我要旅行。也许，擅自出城是不对的……”格拉多莉想起了姐姐们，想起了杰斯特奈。

“不过正因为你，我们的村庄才得到了拯救。村民绝对不会认为陛下的举动是错误的。”

“嗯……”格拉多莉点点头。

里洋微笑着说道：“要成为一个好女王，路径并非是惟一的。你说对不对？”

“谢谢你，里洋先生。”

在这里休息一晚，第二天格拉多莉继续上路。在村长家得知，那兹比尔村的妖精森林再往东，有一棵世界之树。折回那兹比尔，穿越妖精之森到达了世界之树，一个红发的小妖精正在抽泣。原来地下深处栖息着许多怪物，它们都在贪婪地吸取着世界之树的力量——世界之树能面临着枯死的危险。可是妖精的力量无法跟那些怪物所抗衡，格拉多莉决定去地下看个究竟，可能的话，一定要拯救世界之树。下到地下第三层，见到一个手上装备电锯的木偶妖怪，打败它。之后回到地面，妖精对格拉多莉表示了感谢，并送给格拉多莉一个装道具的后备背包和4个世界之树的果实。

人鱼事件

和村子最右边民家门前的“娘”说话，从右边出村

▼

加度·巴度战士地区，和村子中第三个拿剑的战士对话，之后向右出村

▼

选择上方的路线，到达加度·巴度商人地区，和商店门前的孩子对话

▼

加度·巴度魔法师地区，向右出村

▼

提塔尼亚（ティタニア）

▼

返回魔法师村，接着从魔法师村向商人村走

▼

剧情对话后，由商人村向战士村走

▼

剧情对话后，出现两条分支，只要达成任意一条，就继续可以进行剧情。分别是：
一、战士村——问战士长身边的小女孩→到酒场和吧台的战士对话→战士村右端会多出一个女性，和她对话；
二、商人村——和村子左边的商人对话→和道具屋门前的女性对话→商人村的“空き家”里会多处一个男性，和他对话。

▼

从战士村和安巴村中间的岔路进入

▼

南西洞窟，地下4阶，BOSS战

提塔尼亚（ティタニア）

拯救了世界之树，格拉多莉返回安巴村，和村子里的姑娘打听到出村向东可以到达加度·巴度城。于是经过一番跋涉，她先来到了隶属于加度·巴度城的战士村，和一名战士谈话后，得知该战士村南方有一个叫作“提塔尼亚”的美丽湖泊，不过那里的邪恶人鱼正操纵着怪物袭击人类，村子里很多战士都去讨伐过了，可是没有能再回来。在加度·巴度城上部的商人区，和商店门前的小孩对话，得知从魔法师村往右就可以找到提塔尼亚湖了。

提塔尼亚湖的美丽的确是罪恶的绝好屏障。格拉多莉到达湖畔，一只外表可爱的人鱼正对爱德华使用奇怪的法术。

格拉多莉拔剑相向：“你在对爱德华做什么？”

爱德华听到声音，也略微惊讶地转过身：“你是多岚古拉的……”

格拉多莉正准备上前收拾这只危害村民的人鱼，却被爱德华挡在了身前。

“你为什么要袒护她？那只人鱼正操纵着怪物不断地袭击村民！”格拉多莉不敢相信眼前这名男子就是当时在多岚古拉拔刀相助的正义男子。

爱德华：“事情不是那样的。”

格拉多莉：“你被她的魔法给迷惑了，我一定要打倒这个怪物。”

爱德华：“……一言两语无法解释清，温蒂努，你先躲到洞窟里去吧。”

人鱼点点头，跃回了湖中。

“你，是叫格拉多莉吧。”爱德华敏捷地一跃而上，挥舞着大剑砍去。格拉多莉也不是当初那个稚嫩的小女孩了，冷静地挡住三剑。

爱德华：“嗯，确实有所进步。可是，在没有弄清真相前，轻率地拔剑与盗贼无异。”



“真相……”格拉多莉迟疑了一下。是的，村民给出的消息，一定就是真的吗？

爱德华进一步说道：“你真的亲眼看到人鱼操纵怪物袭击人们了吗？”

格拉多莉收起剑：“可是……城中的那些传闻……”

“真想知道的话，就亲自去向她确认吧。”爱德华让开道路。

格拉多莉走进温蒂努的洞窟。这只美丽的人鱼娓娓道出她的经历：“我非常喜欢人类，所以离开同伴独自住在这个湖中。可是城中开始流传我袭击人类的谣言，无论怎样解释，就是没有人肯相信。我很害怕，很伤心……可是，爱德华先生相信我的话，一直在这里保护着我。”



“事情就是这样。”爱德华走进洞窟。

格拉多莉明白事情的真相，向温蒂努和爱德华道了歉。

“爱德华先生，你一直对我这么……”温蒂努的眼泪滴落在地，变成了一颗美丽的紫色宝石。

“眼泪……”格拉多莉不可思议地看着眼前的情景。

爱德华解释说：“你应该知道人鱼的眼泪滴下后就会变成宝石的传说吧。某些人为了得到她的眼泪，故意利用怪物的谣言使她难过。”

格拉多莉捏紧拳：“居然这么过分……我绝对不允许！”

温蒂努怯懦地问道：“你，不是为了宝石来的吗？”

格拉多莉转过身对这只美丽而可怜的人鱼说道：“无论宝石有多美、多珍贵，它毕竟是产生自悲伤的眼泪……怎么可以，怎么可以……我一定会找出散布谣言的犯人！”

夜晚，格拉多莉和爱德华静坐在湖边的篝火旁。

爱德华：“无论多么长久，我一定要完成旅行，成为女王陛下的护卫。”



“呃？”格拉多莉结巴了一下，“女王有了你做护卫，一定会变得很坚强吧……”

“我的父亲，是先代女王的护卫骑士团团长。可是有一天，心受到魔的迷惑，背叛了骑士团行刺女王。我的体内，没有那种人的血……”爱德华收起剑，“我还是第一次对别人说这种话。”

“爱德华先生……请不要因为父亲所做的事情为难自己，现在的你已经是一名高贵的骑士了。”

爱德华：“呵……你呢？你又是为了什么而旅行？”

格拉多莉：“我……想以自己的眼睛确认……对不起，我只能说到这里。”

爱德华：“不告诉我也没有关系。”

格拉多莉：“不过，我想知道的答案的之一，已经在爱德华先生身上找到了。谢谢你。”

第二天，爱德华为了防止有人来骚扰温蒂努而留在这里，格拉多莉则返回加度·巴度寻找散布谣言的犯人。

回到加度·巴度的格拉多莉，在走向商人村的路上，正遇到准备去抓捕人鱼的一对父子。格拉多莉劝说无用，他们依然去提塔尼亚湖了，不过有爱德华在，没什么好担心的；倒是他们提到的盗贼二人组让格拉多莉很是在意。从商人村走向战士村，中央正碰上盗贼二人组，正是他们散布的谣言。发现被格拉多莉撞见，两人慌忙分头逃窜。

抓到二人任一就可得知他们是受到一名红发魔女的指使。而红发魔女在该城的西南方。

在西南的洞窟地下4阶见到魔女，原来这个魔女正是之前想捕捉独角兽的那个。她的目的是利用温蒂努眼泪宝石中蕴藏的能量来打开魔界之门。格拉多莉自然不能允许她如此胡作非为了，魔女却一副不把她放在眼里的样子，召唤出一名斧头战士。战败后，魔女离去。

接着，格拉多莉赶到提塔尼亚，告诉爱德华和温蒂努犯人已经解决，谣言不会再有了。温蒂努向格拉多莉道了谢，而爱德华也继续他寻找黑龙的旅途。

港口城市的海上风波

回到商人村，和旅馆前的女性对话

▼

向左出村，再向北到达利兰德（LEELAND）

▼

在利兰德中部进入港口

▼

剧情之后，进入海边的洞窟

▼

地下2阶，BOSS战

▼

返回安巴村（AMBERSTEP），再次进入沙漠，BOSS战

▼

地下1阶，BOSS战

▼

剧情

▼

利兰德（LEELAND）

在商人村打听到北部的港口城市利兰德后，新的冒险又开始了。

到达利兰德，这里的人们日常生活受到了海盗的严重威胁。到达港口，海员告诉格拉多莉她是幸运的第10000个乘客，不顾格拉多莉的满头大汗硬生生地把她推上了船。

大船平稳地浮在海面。太阳、凉风、甜蜜的新婚夫妇……一切都是这样地闲适。也许，长途旅行是偶尔需要这样的休憩吧。

一位帅气的独眼男子跟格拉多莉寒暄了几句，就接到了海员的报告：“不好了，海贼来进攻了。”

果然连片刻的宁静也没有……



海贼们将大家绑到海贼头目处，从他口中得知，很多人被抓来关在岛上的洞窟里。这个嚣张的海贼头目就是那个着名的博多卡斯么？海贼总是这样一成不变的没有内涵……格拉多莉想法未毕，眼前发生的一些事情又大大出乎她的意料——这个海贼头目是冒牌货，而之前那位同乘一船的独眼男子才是真正的博多卡斯。在假冒头目被抽飞后，其手下也做鸟兽散了。

接着，格拉多莉进洞窟去解救被抓来的人们。在地下 2 阶的某个洞口把守着两名海盗，看来无辜的人们一定被关押在这里，上前打倒看守。

BOSS战要点

总体来说难度不大。只是这两个海盗会互相交替与格拉多莉作战，好在一个时间段内只有一人对我方攻击，所以即使不能逐个击破也影响不大。身材较瘦的那名海盗连砍很有威力，一旦被其逼到角落就一定要靠回避脱出。



打败他们后，进入房间救出被抓来的两名海员，他们告知另一对新婚夫妇被关在地下 1 阶。回到地下 1 阶，找到另外的一个房间，打败两名海盗。

救出夫妇后，格拉多莉打算离开洞窟。此时，那个冒充博多卡斯的海盗头目带着爪牙出现，将格拉多莉以雷魔石击晕，挟为人质。

等格拉多莉醒来，自己已经被绑在船头。海盗头目一心认定她是博多卡斯的同伙，逼问博多卡斯的藏身之处。就在这时，博多卡斯一剑砍断绑住格拉多莉的绳子，下面看谁让谁好看吧。

BOSS战要点

这个海盗头目是目前遇到的强力 BOSS 之一。他的 HP 值高，攻击力不俗。

注意 HP 的回复。

BOSS 变成球进行碾压攻击时，尽量用回避闪到他的身后，否则即使防御住，也会消耗大量的力气。

他放出右手的铁钩后，铁链总会垂到地面并被拉回，这时需要跳跃躲避。

打赢海盗头目后，博多卡斯也解决了其余的杂鱼，互相问了一下平安后回到利兰德。

黑之森

瓦莱那丁（VALENNADINE）的城下镇
▼
瓦莱那丁
▼
瓦莱那丁（VALENNADINE）的城下镇，向利兰德（LEELAND）方向走，由途中的岔路进入黑之森
▼
黑之森的塔
▼
塔顶 BOSS 战
▼
瓦莱那丁
▼
剧情后，到 1 阶城门
▼
回到 4 阶与杰斯特奈对话
▼
进入黑之森的塔，到最上阶打 BOSS

这样，最先汇报的各个事件都得到解决，格拉多莉也想回王城看一下。所幸利兰德左门就是通向王城的路，事不宜迟。

回到王城，从护卫到杰斯特奈都欣喜不已。格拉多莉正为自己随意出城的事情道歉，却被告知还有更加麻烦的事件。原来，格拉多莉的姐姐艾莉已经失踪了多日，据说有人在黑之森见过她的踪影，但骑士团去寻找多次都无功而返。这时，骑士团团长回来禀报黑之森中出现了以前未曾见过的塔，而从塔的窗户可以看到艾莉就在里面！可是，当骑士团进入塔之后，被红发的魔女袭击，大部分的骑士都被打倒。魔女要求格拉多莉一个人去黑之森见她。

“红发魔女……一定是她。”格拉多莉决定亲自解救姐姐。

达到位于城下镇和利兰德之间的黑之森，遇到了里洋。里洋说，如果魔女的目的是为了打开魔界之门，那么劫持艾莉的目的只有一个——利用皇族的血完成仪式。了解到这些，解救的任务便刻不容缓，于是两人以不同的路线同时向塔顶进发。

到达塔顶的房间后，格拉多莉亲眼看着艾莉变成了魔女。事实上，

艾莉和魔女根本就是同一个人，而元凶，正是魔女身边的那本丑陋的书。它给予了艾莉邪恶的力量，让她重生为魔女。现在魔女的愿望，就是复活魔王来毁灭世界。

格拉多莉尝试着上前，立刻被雷击逼退。

“你最好老实地待在原地。魔王的封印，必须要王家的人才能解开。”

现在格拉多莉的脚，正是踩在魔王的封印上。

“我，绝对不打开封印！”格拉多莉拔出剑，即使这是姐姐……即使这是姐姐……也要打倒！

BOSS战要点

此魔女实力果然非常强劲。一旦她的身上出现魔法阵，就要立刻用跳斩Cancel掉她的蝎子召唤。因为她的蝎子很难回避，所以一旦没有能Cancel掉，靠防御就要耗尽一条力气槽，很不划算。此外，这个BOSS跳来跳去实在讨厌，玩家很多攻击挥空以后可能会产生焦躁的心理。其实根本不用着急，慢慢打即可。

虽然打赢了她，但魔界的门已经打开了。这时里洋赶到，把魔女变回原来的艾莉。不过已经没有叙旧的时间了，先赶快离开这个地方。魔界之门中大量的魔物涌向王城，格拉多莉拜托里洋照顾艾莉，自己骑马飞奔回城。一路上，骑士团的尸体横七竖八地倒在路边，25年前的惨剧，仿佛又在重演。

回到王城，25年前曾经背叛过女王的前骑士团团长戈尔格达赶到。在他的掩护下，格拉多莉得以顺利进入王城。

烈火遍布，城中的魔物业已非常泛滥。骑士团的勇士们和魔物做着殊死的战斗，格拉多莉关心吉多拉姐姐的安危，被杰斯特奈告知吉多拉正在4楼自己的房间里。

再往走，见到了手挥大剑的爱德华：“你就是女王啊。”

“对不起，我没打算故意瞒你。”

“这些话以后再说。这里交给我，你快去4楼。”

格拉多莉点点头，向4楼奔去。

BOSS战要点

又是一个强力的BOSS，看来魔界之门中出来的敌人果然非同小可。打这个BOSS是场硬仗，回避行动几乎很难靠目押来执行。所以最好先把自己的力气加满，时刻准备补充HP会比较好。当BOSS的舌头含住魔石准备释放魔法时，立刻用冲刺攻击Cancel之。

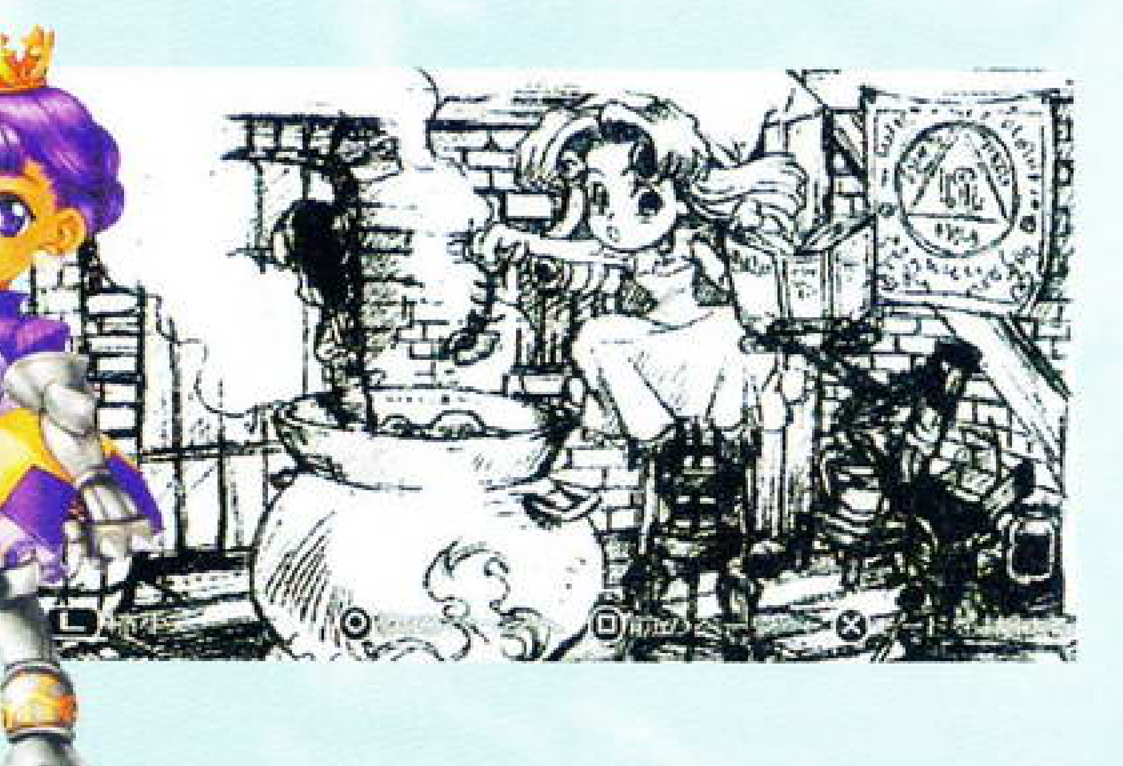
魔物失败后暂时撤退，格拉多莉也顾不上追赶——现在首要担心的是姐姐。

跑进吉多拉的房间，吉多拉已经失去踪影。这里的一个护卫告诉她，吉多拉已经被一个恶魔抓到了外面。

格拉多莉追到房间外，恶魔正准备把吉多拉带走。赶来援助的戈尔格达为了保护格拉多莉，受到了魔物的致命一击，在为生前所做错事谢罪后安然离去，爱德华也在这一刻原谅了自己的父亲。可是最终，格拉多莉还是眼睁睁地看着姐姐被带走。

次日，格拉多莉来到城门和爱德华告别，接着又回到4楼和杰斯特奈对话。格拉多莉要求再去黑之森的塔看一看，因为姐姐如果要去带往魔界，就会走塔顶的魔界之门。无论杰斯特奈如何规劝，都无法阻止格拉多莉的决心，现在只能把希望寄托在她的身上了。

塔顶的恶魔在输给格拉多莉之后，索性用魔法让这里崩塌。无奈的格拉多莉只好再度返回王城，向杰斯特奈询问有无其他方法到达魔界。杰斯特奈告诉她25年前的那些魔物来自海上，所以很有可能海上的某个岛也有通向魔界的门。而既然说到海，自然还是得去利兰德打探消息了。



诡异画家事件

瓦莱那丁，和杰斯特奈对话

前往利兰德（LEELAND），在港口和海员队员对话

进入利兰德中的画家之馆

在利兰德，海员告诉格拉多莉镇子上的一个画家买下了一幢闹鬼的房子。而且这位画家行为可疑——被他画下画像的一名海员以莫须有的罪名给关进了监狱。

格拉多莉来到画家之馆一探究竟。在最高层，终于遇到了那个长得让人不舒服的家伙。面对格拉多莉的质问，画家竟然用笔把自己变成格拉多莉的样子。

BOSS战要点

这个BOSS拥有和格拉多莉相同的动作，其实并不难对付。需要注意的只是不被她的连续攻击给打中。

爱德华去世

回到利兰德，打听到“幻之岛”的消息，到港口和海员对话

幻之岛（EARTH ON TRUSE TERA）

魔界入口

回到港口，和海员对话。知道事情已经解决，海员为了答谢，答应将格拉多莉送到幻之岛。

幻之岛上果然有魔界的入口，进入以后，需要注意查看地图，到达下方的EXIT处。爱德华正与一只巨大的魔物作战，然而力量差别悬殊的双方，很快就分出了高下——爱德华被魔物用尖锐的手爪刺穿心脏。

格拉多莉的到来没能起到任何作用，这头魔物根本不怕剑的攻击。在格拉多莉被魔物一击打倒正要痛下杀手之际，之前的独角兽母亲出现将她救回了森林。

“爱德华……爱德华呢？”

“那个少年，已经死了。”

在格拉多莉的恳求下，独角兽告诉她要让爱德华复活，就得去找一只名叫海因德鲁的龙，而龙住在奈鲁特村左边的地下迷宫里。

寻找时空之魔法石

奈鲁特村（KNELT）

神喻之洞窟，到地层与龙对话

返回奈鲁特村（KNELT）

向右出村，到达矮人王国（DWALF LAND），在王之馆和国王对话后，进矿山

得到大地魔法石，回神喻之洞窟见龙

再返回矮人王国，自右边出

魔物之塔

塔顶，BOSS战

来到奈鲁特村左边的神喻之洞窟，在地下2阶见到了海因德鲁。它告诉格拉多莉，爱德华的死是命运的必然，无法改变。毕竟，它也好，她也好，都不是神。

“求求你，一定要救爱德华。”

海因德鲁说：“虽然没有办法让他复活，但有方法回到他死前的时刻。可是，这种方法太过危险。如果你一定要知道的话，就先去矮人王国帮我取回大地的魔法石。”

来到矮人王国，和矮人的王对话后知道矿山被怪物霸占，于是格拉多莉去矿山中打倒蜘蛛怪。作为答谢，矮人国王将大地之魔法石赠与了格拉多莉。将大地之魔法石带给海因德鲁后，它告知矮人王国东边有一座魔物之塔，如果能打倒其中一只叫作“暗影”的魔物，就可以拿到时空之魔法石，这样就能使时间回到爱德华死前了。

来到魔物之塔，一只白色的魔物嗅出格拉多莉的王家之血，它也正是格拉多莉想要寻找的“暗影”。格拉多莉向它索要时空之魔法石，对方当然不会给的了。打败它吧！

BOSS战要点

此BOSS虽然有60级（也是目前等级最高的敌人），但却没有想象中的那么难缠。它只有一招非常强力，就是胸口闪光时，释放出的一种气波。防住这招后，其他的招数并不构成威胁。

打败它后，暗影用时空之魔法石一下子把格拉多莉送到了25年前。

守护母亲事件

瓦莱那丁（VALENNADINE）的城下镇
▼
瓦莱那丁（VALENNADINE），上到2阶
▼
进入接见之间
▼
到杰斯特奈的房间与之对话
▼
4阶最右端的客室

和城下镇的人对过一遍话后，到镇子中央发生剧情。一个年轻人嚷嚷着魔王军已经攻向王城。

“王城……”格拉多莉重复了一遍，“妈妈有危险！”

王城2阶，格拉多莉的母亲——艾尔法兰接到护卫报道，骑士团团长失去理智，疯狂攻击着自己人。艾尔法兰立即和杰斯特奈上到3阶，被魔书迷惑的戈尔格达正大开杀戒。

戈尔格达向艾尔法兰疯狂攻击：“利用王家的血，复活魔王！”

“绝不允许。”艾尔法兰强忍伤痛。

戈尔格达逼近一步：“那么，我就要强行带走你了。”

“住手！”格拉多莉大喊道，“不要被邪恶的书给迷惑！”

BOSS战要点

跟他打接近战！这是绝对的要点。一旦被他飞行的连环火球打到，HP损失将近一半。近身的话即使被他的剑给砍几下、盾牌飞几下也没有大碍。

打败戈尔格达后，他回复了神智，向艾尔法兰请罪。

艾尔法兰：“如果你真的希望接受处罚的话，就和我们一起战斗吧。现在我们需要你的力量。”

高大的红色魔物布拉迪也冲进了王城，在斥责了戈尔格达的无能后，锋芒直指艾尔法兰。格拉多莉当然不会让它得逞！

BOSS战要点

此BOSS的等级为58！仅次于魔物之塔的“暗影”了。其实力也只能用两个字来形容——真废。（= =||）没有任何招数能对格拉多莉形成威胁，防御也非常薄弱，几乎靠拼血就能赢（不需要使用回复道具）。当然，对自己要求高一点的玩家还是认真对付吧。

打赢它后，掉落下时空之魔法石，这下就可以用它去救爱德华了。

受到女王的褒奖后，格拉多莉向杰斯特奈取回时空之魔法石，回到王城的客室后，格拉多莉使用魔法石的力量再度回到25年后属于自己的世界——爱德华死之前的时空。

这次，绝对不会再让爱德华死去！

爱德华复活

剧情后，向右进入魔王之塔
▼
塔顶BOSS战

打败布拉迪，格拉多莉和爱德华毅然进入魔界之门。

在魔王之塔的最上层，吉多拉颂念王家之语，格拉多莉的赶到使得魔王大为震怒，一场恶战在所难免。

BOSS战要点

魔王不愧是魔王，攻击、防御、招式都极为霸道。打这一仗的时候建议大家不要吝惜自己的道具，保持自己的HP在400以上会比较安全。此外，各属性的魔法石都可以很好地牵制它，并且以必杀技攻击它会有一定几率掉落世界之树的果实，可以多蹭上几个。

打败魔王后，爱德华也赶到了。魔王大吼后消失踪影，这座塔也面临倒塌的危险。

失去心智的里洋

回到王城

剧情

1 阶城门

剧情过后，前往利兰德（LEELAND），在港口乘船去幻之岛（EARTH ON TRUSE TERA）

魔王之塔，上到塔顶

三人撤出危塔，格拉多莉和吉多拉赶到幻之岛的海岸，乘坐利兰德的船回到大陆上的王城。

夜晚，格拉多莉被不太寻常的声音吵醒，阿莉娅报告说怪物再度袭来。格拉多莉穿好盔甲，和阿莉娅一起来到城门。卫士们根本挡不住这个半人半鸟的怪物。

BOSS战要点

此BOSS只有一招颇具威胁，就是双翅拍打旋风。看到它鼓动翅膀时，立刻使用兜后或者疾退。

打败它后，大家都疑虑重重：魔王不是已经被打倒了吗？这些怪物又是哪里来的呢？

吉多拉这时却道出令人惊讶的事实——魔王原本是个人类，受到那本邪恶的书所影响才变成那副模样。然而，虽然他的样子变成了野兽，依然拥有一颗人类的心，导致所有一切的罪魁祸首都是那本魔书。而魔王，是应该受到救赎的。

格拉多莉听完姐姐的话，决定再去一次魔王之塔。

再次到达魔王之塔的顶端，魔王确实不见了，只是曾经的战友里洋浮在半空说着一些奇妙而让人升起寒意的话："这样，暗神拉尔瓦就能重见天日。"

里洋调侃似的目光看着格拉多莉，缓缓说道："这个世界存在着对立的两个神，光神盖亚、暗神拉尔瓦。很久很久以前，人们的心中全是爱和信仰。爱和信仰，是女神盖亚的力量之源，世界完全被光所加护。可是，另一种力量——黑暗，总是想着夺取这个世界。为了达到目的，就一定要让拉尔瓦的力量之源——憎恶和魔力充满世界。拉尔瓦为了实现这一目标，化作了书的形态……"

"那本书，就是拉尔瓦？"

"拉尔瓦将某国的王子变成了魔王，率领魔物侵袭世界。女神盖亚以最后的力量，将魔王和拉尔瓦封印，把世界从黑暗的威胁中解救出来。

"这，都是真的吗？"

"是的，"里洋点点头，"书，告诉了我这一切。"

"里洋先生……难道……"格拉多莉心一抽，不祥的预感涌上心头。

没有错，里洋已经被拉尔瓦化作的书给控制。并且，里洋要夺取两个象征盖亚力量的王冠，只要把它们封印，就再没有什么能够威胁到它了。格拉多莉自然不会把王冠交给他，于是，里洋的手下——奈克罗被召唤出。

"杀死她，把王冠给我。"

BOSS战要点

这个BOSS没有先前的魔王难对付，只是她的两招连携很是厉害，一次能扣除100左右的HP。所以，还是谨慎小心吧。看她使用魔石就立刻冲刺过去Cancel掉。

北之国

回到瓦莱那丁（VALENNADINE）

剧情对话后，到利兰德（LEELAND）

在港口和船员对话

剧情后回到利兰德镇上，稍作准备，再到港口和博多卡斯对话一次

撒恭镇

沃鲁加城

剧情

撒恭镇，向右出镇，经过矿山到达王城



打败她后，格拉多莉猜想里洋肯定是去沃鲁加国去抢夺另一顶王冠。于是，和小妖精阿莉娅一起又飞快赶向沃鲁加。

从港口城市乘船向沃鲁加国是很危险的航行，一路出没的人鱼干扰着船队。海员们纷纷不敢出港时，之前的独眼海盗博多卡斯愿意帮助格拉多莉。

到达沃鲁加国的撒燕镇后，先在这的宿屋休息一晚。第二天刚走出宿屋，就听到有人喊救命，奈克罗为了王冠追击到这里。这次，她没有亲自动手，召唤出一只大眼球的魔物向格拉多莉展开攻击。

BOSS战要点

这种眼球怪一直是出奇的好打，趁其分身的时候跳跃攻击它的真身，接着它便会再次分身，同时第一个分身消失。只要速度够快，它的所有行动就只能是分身、分身、分身……完全可以屈死它。

下面就是穿越矿山去见国王。在矿山的出口处，奈克罗再次前来阻挠。

BOSS战要点

这次奈克罗的招式变得多样了一点，拥有手里剑、滑铲等新招。可经典的两招连携竟然没有了，所以比起第一次反而觉得好打……

到达了沃鲁加，诺大的王城竟不见一个人影，格拉多莉隐隐感觉到不妙。冲到接见之间后，王冠已经被里洋夺走，沃鲁加王也被石化。格拉多莉在愤怒之下另一个人格觉醒，强大的魔法连里洋也为之震惊。里洋一时撤退，格拉多莉也昏厥过去。

格拉多莉醒来时，竟然是在自己的内心世界。在这里，她见到了另一个自己——格拉多莉内心的阴暗面。

自己质问着自己："为什么你无论走到哪，都会有别人为你牺牲；为什么妈妈在生你的时候难产而死，而你竟代替妈妈成为新一代的女王；现在世界受到暗神拉尔瓦的威胁，你却什么都做不到。"

"不、不是，我……"

"不可以输给憎恶和魔化的心之暗面，这是王家之语。"艾尔法兰也出现在格拉多莉的内心，"'追寻道路的人许愿，光必将照亮黑暗'，拯救所有人的任务就在你的身上。"

"妈妈……"

"我是寄宿在王冠中的光芒。相信自己，相信自己坚强和善良的心。"

"坚强和善良的心……"格拉多莉不要再迷茫，拿起王家的剑。

憎恶和魔化，这不该是我的心。

BOSS战要点

黑暗的格拉多莉拥有魔法石和召唤兽的能力。当她召唤蛇的时候，尽量进行回避。这里有一个小技巧，当复数条蛇被召唤出，先不要急着闪避。在原地开启回避窗口，然后关闭，再开启，再关闭。这样经过数次的细微调整后，蛇的攻击方向完全确定时，再一并闪避便可。

打完以后，格拉多莉获得变身为黑暗人格的力量。

清晨醒来，格拉多莉再次见到沃鲁加王——同时也是她的亲生爷爷夏迪斯。最终还是没有能保住王冠，为了格拉多莉的王冠不会落入里洋之手，她决定离开这个地方。

最终决战

剧情

▼

瓦莱那丁（VALENNADINE）的城下镇

▼

瓦莱那丁（VALENNADINE）

打完里洋后，进入异空间

最终BOSS战

回到王城，格拉多莉告诉杰斯特奈沃鲁加王的王冠已经被夺走，不过无论如何，绝不能让世界陷入暗神拉尔瓦的掌控中。

除了王城中忠心的杰斯特奈和骑士团团长库艾因外，博多卡斯、爱德华，甚至连沃鲁加王都相继赶来帮助格拉多莉，成为女王的骑士。

里洋已经来到了王城，得到暗神力量的里洋力量强得可怕，谁都无法挡住他伸向王冠的贪婪獠牙。

打倒格拉多莉，里洋俯视地上的王冠："这样，两个王冠都会封印，已经没有人可以阻止了。暗神拉尔瓦哟！你的降临之门已经打开了！"

地面，大大的魔法阵已经随着王冠的封印张开。

"停手！停手，里洋先生！"

BOSS战要点

拥有强大魔法的里洋并没有想象中的那么难对付。玩家如果有一双精灵之靴（エルフのブ　ツ），配合上"ゴム化の咒文"就能比较轻松地削减他的HP了。当他的HP降低到一定程度时，会使用全屏攻击的火系必杀技，一次可打掉我方200左右的HP，注意回复。总体来说并没有什么难度。

里洋战败后回复了神智："对……对不起……"

"里洋！"格拉多莉收起剑，跑上前查看他的伤势。

里洋："快去阻止暗神拉尔瓦……不然……"

异空间中，巨大的暗神无论外形还是力量都可怕得让人窒息。格拉多莉被无情地打倒，魔王却在此时出现了："我要取回自己人类的心！即使是神，我也决不允许它来玷污吉多拉所在的这个世界！"

魔王在和暗神较量了几次后，终于因实力不济倒下了："……光神……救救这个世界……救救吉多拉……"

BOSS战要点

终于和暗神直接较量了。不愧是游戏的最终BOSS，实力超强。此BOSS分为两个部分，头部拥有500点HP，四只手共有800的HP。战斗的前半部分主要是和四只手最辛苦的战斗。右下方的手携带冰魔法，一旦被打中就会冻住，接着就会遭到连环攻击。如果运气不好，一下子被打掉三四百HP也不是没可能，所以把自己的那些收藏品都拿出来用吧。四只手每被打掉一只，就会掉落一些魔法石，捡起好好用，对BOSS很有效的。把四只手全部打掉后，就能攻击BOSS的头部了。

战斗完毕，格拉多莉按照母亲的指示，用王冠中光神盖亚的力量把暗神完全消灭。结束了，操纵人类为恶的书不复存在，魔王和魔王军也没有了。不过，为了不让大家担心，还是不提和暗神交战的事情吧，呵呵……



增加HP上限

グリルにく（烤肉）和やきもろこし（烤玉米）是两种比较特殊的料理。在满血的状态下，每吃一个该料理，HP 的上限会增加 3 点。不过グリルにく比较贵，且吃完后要扔骨头，比较麻烦，故推荐大家有钱就去购买やきもろこし，这个游戏不缺钱的。



隐藏要素

三张乐谱的取得

1.打完多岚古拉的飞龙后，和村民对话探听到龙之古巢的消息。这样同时多岚古拉和墓场村的中间还有一条通往古龙巢穴的道路。去龙的古巢，在地下洞窟的第三层打倒飞龙后能获得乐谱。

2.在利兰德打败画家后，和镇中的商人对话，可以去青蛙村帮助青蛙。之后青蛙会赠送一把钥匙，拿着这把钥匙去墓场村下方的锁住的大门，进入打败怪物得到乐谱。

3.第二次和海因德鲁剧情对话后，回到奈鲁特村，进入酒店旁的民家。被变成青蛙的魔法师会委托你去给它采药（此时奈鲁特和矮人王国中间出现岔路）。把药采回来后，恢复成原样的魔法师会送你一张乐谱。

八颗糖果

1.人鱼事件解决后，进洞窟和温蒂努对话后得知，提塔尼亚和加度·巴度间有一条岔路，进去打倒蜘蛛，获得糖果。

2.收集完三张乐谱后，把乐谱交给城下町的吟游诗人，可以得到一颗糖果。

3.第一次去过黑之森的塔后，回到王城，一楼楼梯旁的房间里和两个骑士说话，再到中庭和最里面的护卫说话，中庭会出现新的道路，进到最下层拿到糖果。

4.把大地之魔法师交给海因德鲁后，再送它一个火魔法石，独角兽森林旁会出现一条新的道路，进去拿到糖果。

5.最终战前，先不忙回王城。到战士村和右边的一个战士对话，然后顺着石剑下去救出战士长，之后再到魔法村和村子右边的魔法师对话，顺着石杖下去救出魔法师长，得到糖果。

6.解决画家事件后，去魔法学校和学生对话，然后和司祭对话。回到战士村，进一间养着鹦鹉的民家，和鹦鹉对话后去奈鲁特村，去最里面打败盗贼团，接着把戒指还给魔法村的学生，得到糖果。

7.救回那兹比尔的小孩后，去妖精森林和最里面的妖精对话，得到糖果。

8.完成所有的事件，所有的地点全部出现，各地的酒店中的料理全部吃一遍。然后去沃鲁加王城的城下镇，民家里的青年会拜托你替他寻找一把断剑。去矿山打倒怪物，找回断剑。这个青年会告诉你最终的酒场位置，进去后购买一次料理，再对一次话，得到一颗糖果。



TAITO的“《电车GO》系列”堪称日本“国民级”的电车模拟驾驶游戏，之前虽然在掌机上有推出过，但机能限制使其还是和PS、PS2上的系列作品有所差距。PSP的出现算是让喜爱此类游戏的掌机玩家了却了在掌机上原滋原味地驾驶电车欣赏风光的心愿，先是年初一款完全实拍的《模拟火车+电车GO》震撼地风光了一把，此次又推出了原滋原味的TAITO的《电车GO》，这款基于PS2版系列制作的新作不仅在画面等各方面均表现出色，还在便携性上下了不少的工夫，接下来就让我们来透过文字和图片领略一下这款《电车GO》的魅力所在吧。



文 马修

PSP

电车GO！携带版 山手线篇

◆Taito◆SLG◆2005年9月29日◆日版
◆1人◆704KB◆3800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

电车でGO! ポケット 山手线编

金秋十月的浪漫电车之旅

日本的电车除了作为交通工具，舒适整洁的环境也使其成为非高峰期观光的上佳选择。电车驾驶游戏便是让玩家进行准确驾驶火车的同时还欣赏沿途风光的游戏，因此真实再现线路沿途风光是电车驾驶游戏共通的基本要素之一。而“《电车GO》系列”在操作及各方面，都比同类型其他游戏要简单轻松，因此该系列的休闲成分更多一些，也因此更多地为大家所喜爱。



本作收录的是日本载客量最大的电车环线——山手线，该线跨越东京－上野－池袋－新宿－涩谷－品川等东京主要站点，线路全长34.5千米，行驶一周62分钟，共29个停车站。我们熟悉的游戏圣地秋叶原、以樱花著称的上野



等都通过这条线路到达。除了现实中连接东京诸山的品川－涩谷－新宿－池袋－田端路线，游戏还包括了田端－东京－品川间的东北主线、东海道主线专用线的环状运行路线。本作虽然不是《模拟火车+电车GO》那样的实拍画面，但全CG制作的场景仍然再现了JR山手线一路的景色风光。

主菜单和模式



进入游戏，会出现如下选项，对照如下：

运转乘务	Driver's work	驾驶员乘务	传统的电车驾驶模式。
车掌乘务	Conductor'swork	车掌乘务	玩家扮演车掌进行驾驶电车外的一些其他工作。
运转士宿舍	Driver's room	驾驶员宿舍	查看自己的驾驶记录、等级、名片以及名片交换次数等的选项。
名刺交换	Business card exchange	名片交换	和朋友交换各自的名片。
ミユージアミム	Museum	博物馆	观看电车的图片、3D模型以及影片的选项，影片会随着游戏中达成特定条件而增加。
オプション	Option	设定选项	进行画面、声音设定，存档读档操作等的选项。

设定选项子菜单简介

按键操作包括两种双手操作按键设定方式和一种单手按键设定方式，两种双手按键设定方式选哪个全靠个人习惯；单手模式则将主要按键集中在PSP的左侧；右侧则是鸣笛、视点切换和主控制器停止这些几乎用不到的操作和其他按键可以代替的操作，不过这种操作方式对于长且大的PSP来说并不实用——单手玩非常累。

画面表示设定	Display option	画面设定选项。
サウンド设定	Sound volume	声音设定选项。
コントローラ	Controller	按键设定。
セーブ・ロード	Save/Load	存档和读档。
デフォルトに戻る	Default initialize	恢复默然按键设置。

做个轻松优秀的驾驶员——驾驶员乘务简述

沿袭系列惯例，本作仍然不是要求玩家看得有多快，而是看运行得有多准，这个准即包括准时到站，又包括在停车范围准确地停车。该模式下共有10条单程环程路线，并有晴天、雨天、夜晚等，其中3、4、8、9路线需要用获得的奖励点数购买，5和10则是满足条件才会出现的隐藏路线。

设定选项子菜单简介

驾驶员乘务是系列传统的游戏方式，即玩家作为驾驶员控制电车的速度及进站出站等操作，默认操作如下：



游戏界面



※ATC是Automatic Train Control的缩写，意为"列车自动控制系统"，是电车自动化的核心，当电车驶过路上的ATC点时，速度会自动降为限制速度，ATC系统的应用是日本电车实现高密度准时运营的一大原因所在。

1.速度表，可以在画面设定中调成数字显示。
2.距离表，显示当前位置于定通地点、停车站、停车范围等之间的距离。
3.G传感器，显示主控制器和制动器的档位数值。
4.导航仪，显示定点运行地点、车站地点等。
5.限速、ATC标志，最高限制速度和ATC限制速度。
6.ATC制限最高速度。
7.得到的奖励分数及任务完成连锁数值。
8.乘客满意度，每个人形为10分，乘客满意度降为0后即OVER。
9.列车正点到站时间（上）和当前运行时间（下）。
10.娱乐模式时的道具显示。

操作和进站停车心得

当车停在站台等待发车时，一阵音乐音效和人语后，信号灯会亮起，这时按下R完全解除制动，接着按↓加速，当速度达到限定速度时，就停止控制器，这时可以按L将控制器完全停止，只要不是上坡或下坡，电车基本上就会按照这个速度来匀速行驶。





接下来就是电车进站停车了，这是整个行驶过程的重要步骤，操作不当，无论是驶过停车范围，还是因为未到达停车范围提前停车导致的不得不站内加速，都会降低乘客的评价，如果同时再耽误了到站时间，更会；令乘客满意度大大下降。东京急行线推行的“2段制动3段弛め”、即两段强刹车加三段缓刹车的方式可以作为参考。个人经验是当车距离停车站点距离大约300米的时候就开始按□将制动器提至3、4档进行减速操作，速度降到40时按R解除制动；距离约为120米时，再次将制动器加到2、3档进行减速操作，保证距离停车地点大约30米时，速度约在20左右；然后将速度正常降至个位数再次解除制动；到距离停车点约500厘米，将制动器调到5档，基本可以完美到站停车。



奖励和扣分

游戏的奖励项包括正点通过定点通过地点，标准速度通过限速点，准时到站及在准确范围内停车，这些奖励统统计入奖励点数里。但违规操作的话就会被扣取点数，被扣除的分数从乘客满意度来显示，每10分减一个人形标志，5分减半个，所有扣减点数都会在过关后的统计里集中扣除，如果违规次数太多，顾客满意度降至0，就会GAME OVER——当然可以选择接续重来的。会被扣除评价的就是违规行为了，违规行为很多，但最常犯的就是停车位置不正确、晚点、急刹车、无视限速、拿电车当赛车狂飙、车门关闭前加速、进站时加速等，其实很多都是操作不熟悉或对游戏不熟悉的失误。将制动加到6档即视为急刹车，正常情况下可以避免，但如果确认会开过正确停车地点，并还有可能引起时间不够等连锁失误，就使用急刹车以尽量减少损失吧。另外要注意，不要到处乱鸣笛，乱鸣笛到让乘客心烦也会降低乘客满意度的。



娱乐模式（Enjoy Mode）



▲在这个画面按△键就会切换为娱乐模式

娱乐模式是驾驶员模式下一个可以使用道具的有趣子模式，在驾驶员乘务模式下选择好线路后，按△键可以在普通模式及娱乐模式间切换。选择娱乐模式后游戏会提供五种道具玩家选择其中的两种道具，进入游戏后，两个道具会显示在屏幕正上方，第一个道具在左边，按←即可使用一次；第二个道具在右边，按→就可以使用一次第二个道具。每个道具最多可以使用5次，道具图标右下的数字就是道具的残余使用次数。该模式可使用道具见下页表：



スピードアップ	使用后电车会加快速度。
クイックブレーキ	可以使用急刹车而不会降低顾客满意度及降低评价。
アイムストップ	一定时间内可以让时间停止，但在通过限速路段以及停车位置等一些特殊地点时会地点时会强制时间停止效果失效。这个道具主要是时间不够时赶时间用。
ダブルスコア	使用后一定时间内，得到的奖励和连携数会翻番，选好时机哦。
回复救急箱	回复一定量的乘客满意度。

体验不同感觉——车掌乘务简介

车掌模式是在《FINAL章》中新增的模式，车掌（Conductor）有售票员和车长两种含义，在车掌模式里，既不要玩家去售票，也不用去对整列电车进行管理，所做的就是开关车门和报站。开关车门、报站在以前一些作品中也有出现并由驾驶员操作（如《旅情篇》），现在划分出单独的模式，无疑使游戏向专业性及简易性上都又靠拢了一步。

开关车门


▲留意站台方位，别关错了车门。

开关车门基本上没有什么难度，进站时注意站台的方向就可以了，开左侧门就按L键，右侧则按R。在停车驶离站台前，按LR是关车门；电车进站停车后，按LR就是开车门，比起时刻注意的驾驶员模式，车掌模式下玩家就轻松多了，一路上基本可以尽情地欣赏沿途的风光，但不要一高兴就去按LR，想想电车飞驰时车门忽然打开那是什么情形？（汗）无意错按了会减乘客满意度——减就减吧，不要指望再按下L或R可以把车门关上，这么做只会继续降低乘客满意度……

另外，本模式下有些站与站间的距离比较长，如池袋-大塚，如果玩家较长时间不按按键的话，机器的屏幕就会暗下来逐渐进入省电模式，这时按方向键和○△□×都行，反正不要按LR键就可以。

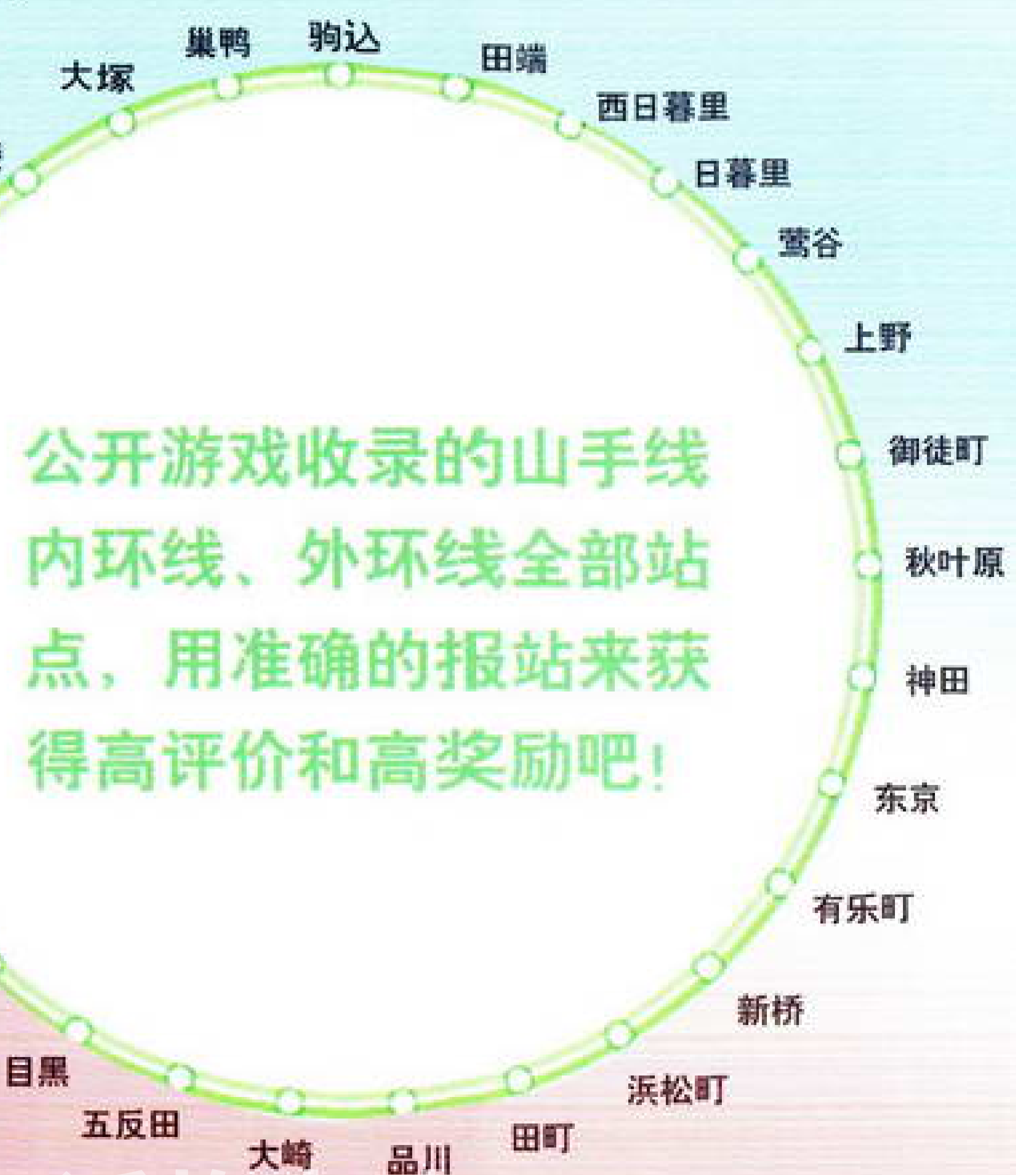
在电车出发前，一阵音乐后，会有个男人叽里呱拉地说一通，等他话完，就按照正确的方位关闭车门，接着信号灯亮起，电车出发！

到达站台后，电车的速度会越来越慢，不要急，当车完全停下来后，信号灯亮起，这时按下正确方位对应的按键打开车门就可以了。记下站台方位，出站时别按错LR，大崎、新宿和上野三个始发站都是左侧站台，出发前按L关车门即可。

车掌模式共有三段线程，每次开机后开始一段线程，都会有介绍，完成该段线程后即算通关一次，STAFF画面后会回到主菜单，继续游戏的话没有介绍和提示。

报站

报站是游戏一大难点，就像马修每次去买游戏都乘坐的大巴、地铁现在还是不能准确地说出各站及站名，不用说从没去过的东京和从未坐过的山手线了。下面是官方给出的游戏收录的29个站的站名，电车就从大崎、新宿、上野三站始发，按照顺时针方向依次驶经各站，从某站驶离后要报的是下一站，如电车从上野出发，报站就是御徒町。结合本图准确地报站加上正确地开关车门，车掌模式绝对是赚取高奖励点数的上佳选择。



丰富愉快的电车之旅——其他模式系统简介

车外视点

以往的《电车GO》，都是在以驾驶室为主的视点基础上进行视角切换，如可见窗框或可见操作台的真实驾驶室视点和传统的全屏主视点。本作仅有全屏视点一种主视点，但增加了一种非常有观赏性的“车外视点”，该视点以电车为中心，游戏会从各个角度让玩家欣赏驰骋在城市风光中的电车。该视点下的画面很有魄力，但PSP屏幕的残像问题却使该视点大打折扣。



新线路、新机车的购入

玩家在驾驶员模式、车掌模式和娱乐模式下获得的点数奖励，可以用来购买新的线路，购买新的线路后，该线路的车辆会一同购入。

连锁奖励系统

游戏的奖励并不是一成不变的，在屏幕右上的“X/Y”数据中，X表示的是玩家得到的点数连锁数越高，得到的奖励也就越多，但中途某次操作失误，那么连锁数据Y就会降为0，而奖励的点数也会从0基数再次开始。各模式的初期奖励都很低，但将准确操作坚持到后面，奖励便会翻番到每次几千分的高数额。



博物馆模式



博物馆模式是玩家欣赏自己收集的电车的选项，该模式下有电车介绍（电车紹介）和影片欣赏（ムービー阅览）两个子模式。

电车介绍中除了可以看自己拥有电车的静止图片，按□键还能进入模型展柜（モデルフロアへ）来各方位地观看多边形制作出来的电车模型。

影片欣赏中可以欣赏到自己收集的游戏中的影片，开始时只有片头动画，随着游戏中各种条件的达成，玩家也可以在这里欣赏到更多有关各型号电车的影片。

和朋友交换驾驶员名片

游戏中随着玩家的表现及成绩的积累，游戏会在名片上给予记载，包括驾驶履历、等级、称号等等，而同好者们之间，还可以用PSP的无线联机在“名刺交换”中互相交换名片，了解朋友的游戏情况的同时，也顺便炫耀一下自己。





文 软饼干



可能不说这款游戏很多玩家都已经忘了它的存在了吧。不过当初作为第一款PSP上公布的游戏，它可是着实火了一会，大家一定还记得第一次看到游戏宣传影像是的激动心情吧。虽然游戏已于8月16日悄悄地发售了，且游戏的素质并没有原先想象得那么好，不过游戏还是有不少可圈可点之处的，此次为大家带来本游戏的介绍，也算是对这个"第一名"表示一点敬意吧。

PSP
小死神
◆Konami/Backbone◆ACT◆2005年8月16日
◆1人◆512KB◆美版◆39.99美元
◆推荐玩家年龄：16岁
Death Jr.

故事

其实看过我上次做的前线的玩家应该已经对剧情有了一个大致了解了。不过为了照顾没看过的玩家，我们还是在来回顾一下故事的剧情吧。

一天早晨，阳光明媚，小死神和他一群稀奇古怪的朋友，像爱惹麻烦的冲动女孩潘多拉，脑袋连在一起、喜欢捣腾些稀奇古怪小玩意的史密斯和温斯顿兄弟，还有住在一大罐子不知明液体里的淘气男孩西普，在老师的带领下去博物馆参观。



其间潘多拉发现了一个看上去很古老的箱子，好奇的她自然千方百计地想打开箱子，可无论她如何努力都无法打开箱子。就在大家失去兴趣准备去别处玩时，小死神拿出了家传的大镰刀，一下就劈开了箱子上的锁。可正当大家惊讶不已的时候，箱子里突然发出强烈的光芒，并从中伸出无数的触手，抓走了小死神的伙伴们。同时祥和美丽的小镇也一下变得阴森恐怖起来，到底发生了什么事？带着这些疑问，小死神开始了自己的探索之旅。

游戏基本操作

○键	枪系武器攻击
□键	镰刀攻击
△键	回避，必须配合方向键使用
X键	跳跃
L键	按一下是视点回到屏幕中间，按住则为第一人称视点
R键	按住为锁定敌人
方向键	武器切换
滑杆	人物方向控制

常用动作介绍

反弹跳

即在你面对墙壁时，按X键起跳，踩到墙壁后，再按X键，小死神就可以向反方向再跳一次。因此如果两堵墙壁相向而对且距离比较近的话，就可以连续使用这种方法跳到很高的地方去了。当然墙壁也不一定要相向而对，只要它们之间有一定的角度，并且角度不是特别大的话，这种方法都是可以用的。

抓墙跳

如果一个平台用普通的跳跃正好差那么一点点，而周围又没有可以使用反弹跳的墙



壁，那么此时就要用到抓墙跳了。它的使用很简单，就是在使用普通跳跃达到最高点时，按一下□键，此时小死神就会用它的镰刀勾住平台的边缘，然后跳上平台。

・・・・・・・・借力跳・・・・・・・・

顾名思义就是利用游戏场景中的一些小物品进行跳跃，如铁钩、旗杆之类的。基本的操作时起跳后在接近这类物品时，按□键，小死神就会用镰刀勾住这些物品，然后再次按跳跃键，重复以上动作。一般情况下要利用到这种跳跃时，都是需要连续使用好几次的，此时就要掌握好跳跃的方向和节奏了，不然是很容易失败的。



・・・・・・・・滑行跳・・・・・・・・

当游戏的某些地方有两个相距很远的平台，普通跳跃肯定无法跳过，周围又没有可借力的东西时，此时就需要滑行跳了。具体的操作为挑起后按住□键，此时小死神就会旋转他手中的镰刀，好似直升飞机那样，如此他就可以在空中滑翔一段距离，从而比平时多跳上一段距离。



・・・・・・生命盾・・・・

游戏中当你的血槽不满时，可以按住△键一小会，然后你就会发现血槽不满的部分会被一种蓝色的东西填满。此时你再受到伤害时，就不会立刻减你的血了，而是先扣除蓝色的东西。你可以通过不断地按△键来恢复这种蓝色东西，使用得当的话，几乎就不会再减血了，十分重要的技巧。

・・・・・・・・横扫攻击・・・・・・・

具体操作为□□△，使出后小死神的三连击的最后一击将是拿着镰刀，横扫一圈。威力虽算不上最大，但攻击范围令人满意，比较适合在被敌人包围时使用。



・・・・・・・・强力攻击・・・・・・・

具体操作为□□□，使出后小死神的三连击的最后一击为针对敌人单体的强力纵斩，攻击力非常不错，同时因为操作简单，使用频率比较高。

・・・・・・・・挑空攻击・・・・・・・

具体操作为□□×，使出后小死神的三连击的最后一击为将敌人打到空中的挑空攻击，敌人落下后可追加攻击，但对操作要求比较高，加之到后期敌人很多，此招的使用频率不是很高。

・・・・・・・"潘多拉的协助"・・・・・

在游戏画面的右上方有一个以潘多拉的头像来表示的连击槽。当



你用漂亮的连击狂殴敌人时，这个槽就会慢慢填满。当头像被填满后，环绕头像的另一个槽也开始蓄积，如果你继续对敌人打出连击，当这个槽也填满后，你就获得了一个"潘多拉的协助"。此时同时按下○键和△键，你就可以发动该特技了，它可以在一瞬间消灭你附近的所有敌人。

小死神的武器库

作为21世纪的死神接班人，我们的小死神自然不能光拿着那把他老爹用了千百年的大镰刀和恶魔们作战了。为了展示自己的新时代大好青年的素质，什么枪啊、炮啊甚至是会爆炸的宠物都统统上阵来，看来这回那些不长眼的恶魔们有得受了。

游戏中小死神的武器除了镰刀外都是可以通过改造，来强化它的威力的。强化的方法就是在各个关卡中收集小器具(Widget)，一种类似于机器零件的东西，然后让他的朋友连体双胞胎史密斯和韦斯顿(Smith and Weston)帮你强化。

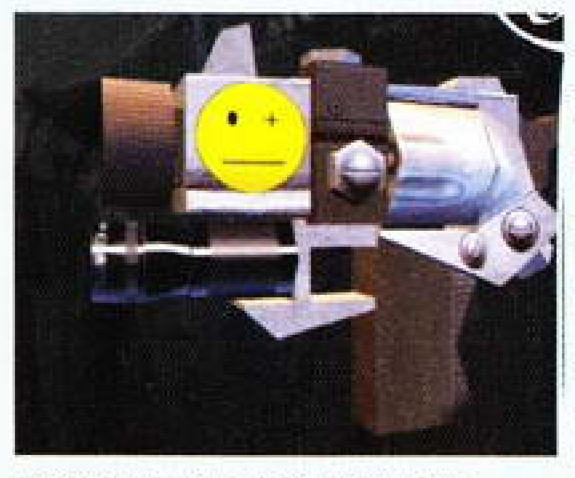
· · · · · · · 死神镰刀 · · · · · · ·



这可是一把有名的镰刀啊，老死神几千年来可是一直用它来和恶魔作战和收割灵魂的！威力可想而知，所以虽然枪炮武器很好用，但死神家族的光荣传统课不能丢，不会用镰刀的死神还能叫做死神吗？

· · · · · · · 双枪 · · · · · · ·

这是小死神最基础的一个高科技武器，两把枪都是手枪，所以威力也就不可能十分的大。它的特点就是射速快且子弹无限，对于一些处于远处的敌人可用双枪先消灭之，展开近战后双枪就不大适合了，特别是游戏的后期敌人又多又强，双枪对它们的杀伤力可以说是微乎其微。值得一提的是枪上那类似于沃尔玛超市标志的黄色笑脸，难道它是沃尔玛制造的？



· · · · · · · 散弹枪 · · · · · · ·

这个武器威力和它与敌人距离的远近有很大关系。如果它离敌人很近发射的话，那威力十分的可观，即使面对后期的敌人也毫不逊色。但如果距离比较远的话不但那威力不敢让人恭维，而且命中率也有点惨不忍睹。不过总体来说，该武器还是比较好用的，值得你去升级。据说这把枪最大的特点就是它大得吓人的声音，不过小死神好像没耳朵的说……

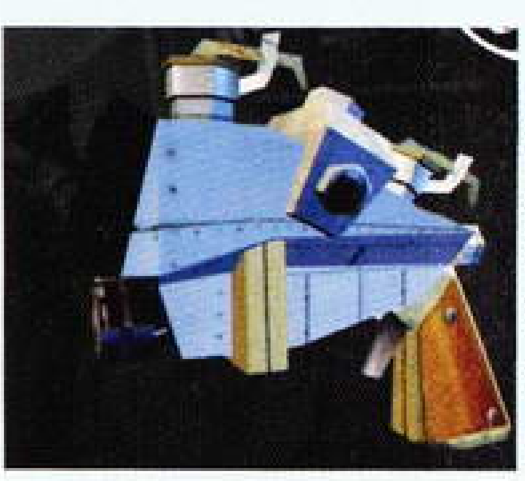


· · 重机枪 · ·



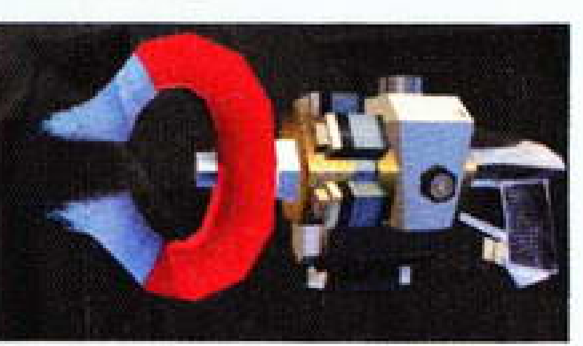
三个巨型枪管可以以令人不可思议的速度将成堆的子弹倾泻到敌人的身上，威力巨大。使用该武器时会自动进入第一人称视角，发射子弹时人物是不可以移动的。所以自然不适合在被敌人包围时使用，一般是在到达一个新地区后，敌人刚出现，来一次大清扫用的。不过据说它是小死神用来对付邻居家小狗用的，可怜的小狗啊！

· · · · · · 火箭发射器 · · · · · ·



这个武器可算是所有武器中单发威力最大的了，每次发射都会有两颗火箭弹飞出，击中敌人后发生巨大的爆炸。不过这武器最大的缺点就是命中率不高且发射频率较低，同样不适合被敌人围殴时使用，不过BOSS战中倒是有不错的用途。需要注意的是使用时请带好雨伞一把，鬼知道炸飞敌人后，会有什么东西落在你的身上。

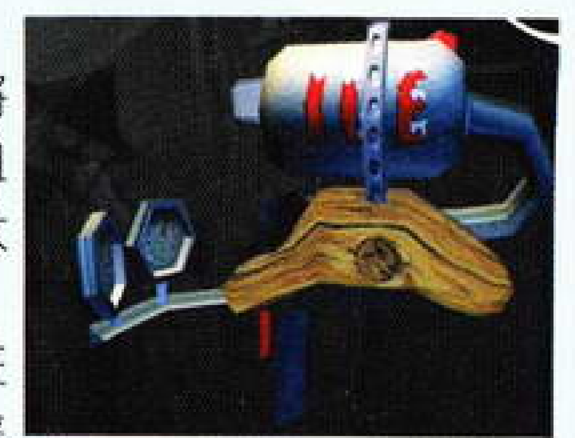
· · · · · · · 电脉冲枪 · · · · · · ·



该武器是发射强力的电流来攻击敌人，威力不俗同时还会自动波及周围的敌人，且发射后只需一直按住○键就可以连续发射，无间隔时间，是一把很不错的清理小怪的武器，大家可以考虑多给它升升级。不过该武器在对BOSS战时作用不是很大，可谓是有得有失啊。不过可千万别在水里用哦，把自己电成烤猪可就不好玩了。

冰冻枪

发射冷气，冰冻敌人的奇特武器。敌人在遭到你第一发冰冻枪攻击后，动作会变慢，此时再用枪或镰刀攻击他们时，就可以将它们击成一堆碎冰块。该武器的实用度不高，关键在于它不能将敌人一击必杀，且冰冻敌人的时间太短，不推荐使用。也许这把枪的真正用途是小死神用来做恶魔牌刨冰用的吧。



火焰喷射器

完全需要近战的武器，攻击距离很短，且威力也不是很高。惟一的优点是没有攻击间隔时间。实战中一般很少用到，所以大家就不用费心去升级了。要是实在无聊想用它的话，就多考虑考虑如何通过大火猛烧，小火细烤的配合将敌人烤得更加香脆可口吧。



仓鼠炸弹

在这些小死神最喜欢的小宠物身上绑上威力巨大的C4炸药，再将它扔进敌人堆里，也许这样你会是失去一只小仓鼠，不过敌人可是失去一堆伙伴啊。这个古怪的武器会在扔出去一段时间后才爆炸，所以肯定不适合近距离作战，还是把它作为辅助武器吧。我们可是爱护动物的好学生，能少扔几颗就少扔几颗吧！



道具介绍

生命徽章	形状为小死神的大头像，作用是增加小死神的生命值上限
协助徽章	形状为潘多拉的大头像，作用是增加储存“潘多拉的协助”的次数
小器具	形状为机器小零件，作用是增强武器威力
血瓶	形状为小死神的小头像外加两根骨头，作用是补充损失的HP
小死神	形状即为一个完整的小死神全身像，作用是增加一次接关的机会
弹药箱	形状是一个蓝色的大箱子，击破后里面会有一些枪的弹药，种类不定

注意：后三种道具如果自己身上已满，是不可以再获取的。具体来说就是HP全满、有4次接关机会和弹药全满。

怪物图鉴

蝙蝠(Batling)

一种很弱的小怪物，常成群出现，在某一固定的区域乱飞。对付它们最好的办法就是远远地用双枪之类的武器干掉它们，安全轻松，何乐而不为呢？



蜘蛛(Wire Walker)

体型很巨大的蜘蛛，会使用它的爪子攻击小死神。由于它的速度不是很快但HP不多，我们采用大威力的枪械猛轰他们就可以了，比如散弹枪。



装甲怪(Trooper)

这种怪物皮厚血多，还会使用冲撞攻击，比较无耻，特别是游戏后期的高级品种。近战对付它们可不能硬拼，要多利用回避这一手段，与它们周旋。或者远远地用大威力武器猛轰，在它们攻击到你之前干掉它们。



护盾恶魔(Shield Demon)

这些家伙与装甲怪不一样，这里的护盾说的是它们可以



给其他的怪物加上护盾，看来是一种智商还不错的怪物。大家知道这些后自然就知道了，有它们出现的场合第一个消灭的就是它们了，近战武器可以轻易地将它们击倒。

· · · · · · 冲撞者(Rusher) · · · · · ·



这种大型的恶魔会像玩橄榄球狂奔那样撞向小死神，速度极快，很有威胁。所以见到他们要立刻拿出如火箭发射器之类的大威力武器，争取一发搞定它们。如果不行的话，那还是先回避再寻找机会吧。

· · · · · ·敢死队(Kamikaze) · · · · · ·



这些无聊的家伙总是拼了命地往小死神面前冲，然后自爆，真是一群下流胚子。想自杀的话，找个没人的地方啊，你们难道不知道我们的小死神今天已经够烦的了吗？对付它们基本战术同冲撞者。

· · · ·眼球怪(Eyeballer) · · ·



这些浑身长满眼球的恶心家伙们，都是远程攻击的好手，且多与近战敌人一起出现，在你被近战敌人缠住的时候，它们就在背后放冷枪。这种情况下就需要你积极地移动，慢慢贴近它们，不要急于求成，然后用大威力近战武器快速解决它们。

· · · · · ·元素怪(Ethereal) · · · · · ·



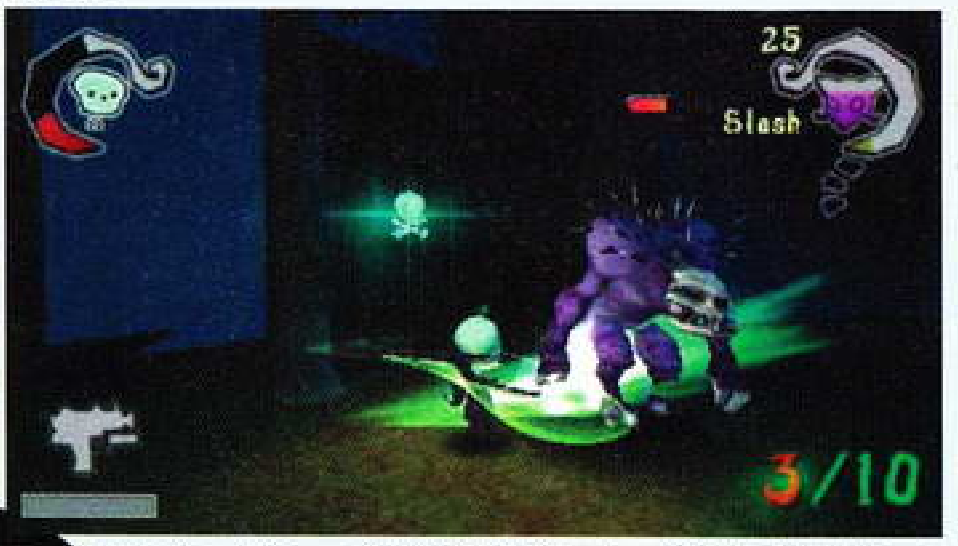
这些家伙可以说是最麻烦、最危险的。它们的特殊能力是占据他人的身体，然后让被占据的生物发挥更大的力量。所以要杀死它们，不仅要干掉被占据身体的怪兽，而且还要在它的真身占据另一个怪物前干掉真身。这点大家要千万注意，不然就功亏一篑了。

攻关指南



本游戏是这样设定的：小死神朋友们的灵魂被夺走了，并且被打碎，散布在小镇的各个角落里。小死神的任务就是要找回这些碎片，然后击败幕后黑手。

游戏的流程也很简单，由于故事是从博物馆开始的，所以博物馆自然成了小死神他们的大本营，从这里你会被传送到镇子的各个角落去寻找同伴的灵魂碎片。这时就相当于一个一个的小关卡，关卡中没有什么解谜的要素，基本上从头杀到尾就可以了。每杀死一个敌人，小死神就会自动从它们的身上吸取灵魂，这些灵魂是用来解除路上经常可见挡住行进路线的障碍物的。



在完成一个小关卡之后，会被自动传回博物馆，你可以在这里休整一下，然后开始下一个关卡。至于在哪里开始下一个任务，也很好辨认，只要去游戏中冒着红色感叹号的地方就可以了。

我想说到这里应该就足够了，其实每一关的攻关流程都是差不多的，大家打过几关就会熟悉的。至于其他的探索乐趣还是留给玩家自己吧，全都说明白了，那游戏也就不用打了。

BOSS手册

BOSS战对于每一个动作游戏来说，都是评判它素质好坏的重要标准之一。本作中的BOSS形象的设计只能说是中规中矩，没什么太大的亮点可言，不过对付它们的过程倒是还算有点意思，下面就来为大家一一做个解说，希望大家攻关顺利。

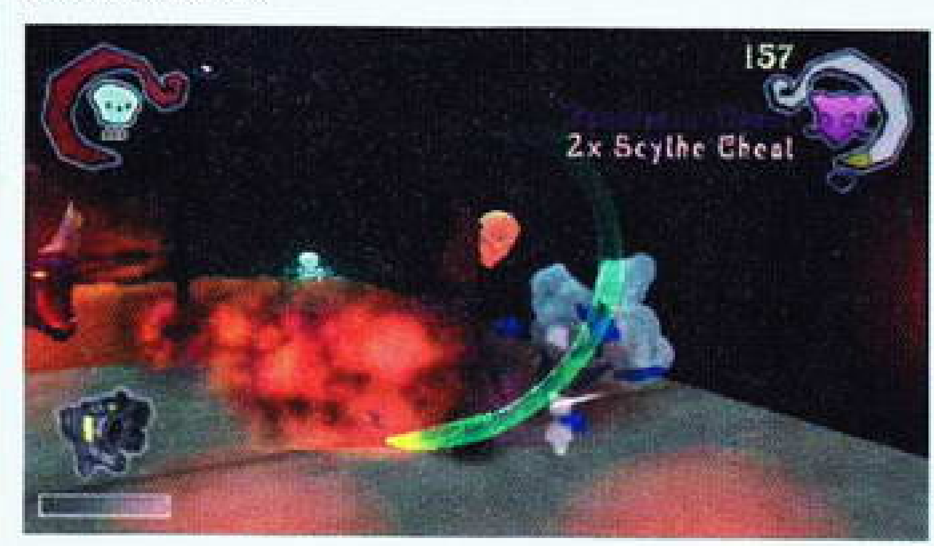
·····巨型奶牛 Giant Cow·····

这是一个相当简单的BOSS，无须多少操作技巧就可以轻松搞定它。推荐使用重机枪来对付它，这样的话整个过程将非常的快捷。

具体打法

这个BOSS分两个形态，不过没什么差别，两个形态实在无聊。

第一形态——BOSS要么会不断地左右转来转去，并且从它的乳房里发射子弹，这种攻击毫无威胁，架起重机枪拼命地扫吧。要么它就会钻到你所在的地方并发射三支箭一样的东西而且撞到墙壁还会爆炸，由于速度不是很快，你只需绕着场地跑就可以了，然后还是老样子架起机枪吧。



第二形态——BOSS周围会出现一些障碍物保护BOSS，你所要做的不过是多了一步击破障碍物的步骤。其他照旧。

···巨型蜘蛛 Giant Spider···

一个很有规律的BOSS，在我们了解了它的攻击手段之后，它就没有看上去那么凶恶了。推荐武器：散弹枪。

具体打法

这个BOSS有两种攻击手段，一是发射火球攻击你，这个非常容易躲过；二是当它爬在墙上时，它会放出小蜘蛛攻击你，此时你需要攻击开关，这样的话会有蒸汽出来杀死小蜘蛛。然后立刻用散弹枪向大蜘蛛射击，大约3～5枪的样子，它就会从墙上掉下来，这时马上冲上去用镰刀砍，大约7刀左右。之后就是反复如此了。在房间里有一个散弹枪子弹的补给点，没有子弹是可以去那里。房间的中间有4个大洞，不要靠近那里，因为如果BOSS把洞上边的覆盖物打破了，而你又不幸掉了下去，那可是立即死亡哦。



···巨型眼球 Giant Eyeball···

对着这BOSS的评价，引用小死神的一句评语就是："那是个什么东西？"推荐武器：任何枪类武器。

具体打法

一开始你会落在BOSS的身边，马上远离它，方向随你喜欢，然后就开始绕着圈边跑动边开火就可以了。有人这时要问了难道BOSS不攻击吗？哦，不好意思，BOSS的攻击弱到差点我就忘了有这回事存在的地步了。事实上BOSS是会攻击的，它能发射出一些可以反弹的镭射线，不但可以伤害你的HP，还会使你混乱，作用就是你在控制人物时会有反的效果，举个例子就是你按向左走，游戏里的人物就向右跑。不过这种东西在你跑圈圈的时候击中你的可能性几乎可以说没有，真是一个搞笑的BOSS。

···火魔 Flame Demon···

听名字我们就知道这个BOSS是火属性的，所以千万不要用火焰喷射器去攻击它。推荐武器：火箭发射器和仓鼠炸弹。

具体打法

首先我们可以注意到场地的地上有两个蓝色的圈，它们非常重要。同时场地的四周有四个开关，它们每两个控制一个蓝圈，不过并不是要击中两个开关才可以开启蓝圈，击中任意一个开关就可以开启它所控制的蓝圈。

再来了解一下BOSS的情况，它全身冒着火焰，你碰到它的身体就会伤血，

同时它还会发射火球和召唤小火魔来攻击你，是一个非常棘手的BOSS。

所以战斗开始后，你不要直接去攻击BOSS，这样是没有用的。而应该去打开一个开关，此时会有蓝色的东西在圆圈里产生，我猜大概是水吧。然后引诱BOSS来到蓝色的东西的旁边，这样它身上的火焰就会熄灭，此时就可以拿出大威力的武器狂轰了。当BOSS的血减到一半的时候，它就会召唤出四到五个小火魔对付你，用同样的方法搞定它们。最后当BOSS的血只有一点点的时候，它会召出更多的小火魔，当然方法还是不变，只是需要更加得小心。

・・・ 电魔 Electric Demon ・・・

这个BOSS本身并不难打，比起火魔来就差远了。只是在打它之前我们要做大量的准备工作，这倒是游戏以来的头一次。推荐武器：镰刀、火箭发射器、仓鼠炸弹。当然电脉冲枪是禁止使用的。

具体打法

首先是重点的准备工作部分。首先你要把场地内地上的垃圾全部毁掉，这样可以削弱四个角落里护符的保护力场，然后逐个击破它们，他们所处的位置都很好到达，只是第三个所在地要利用电梯到达，需要注意一下。

这些工作动作都做完后，就可以开始打BOSS了，打法同巨型眼球的打法，毫无难度，就不多说了。

・・・ 莫洛克 Moloch ・・・

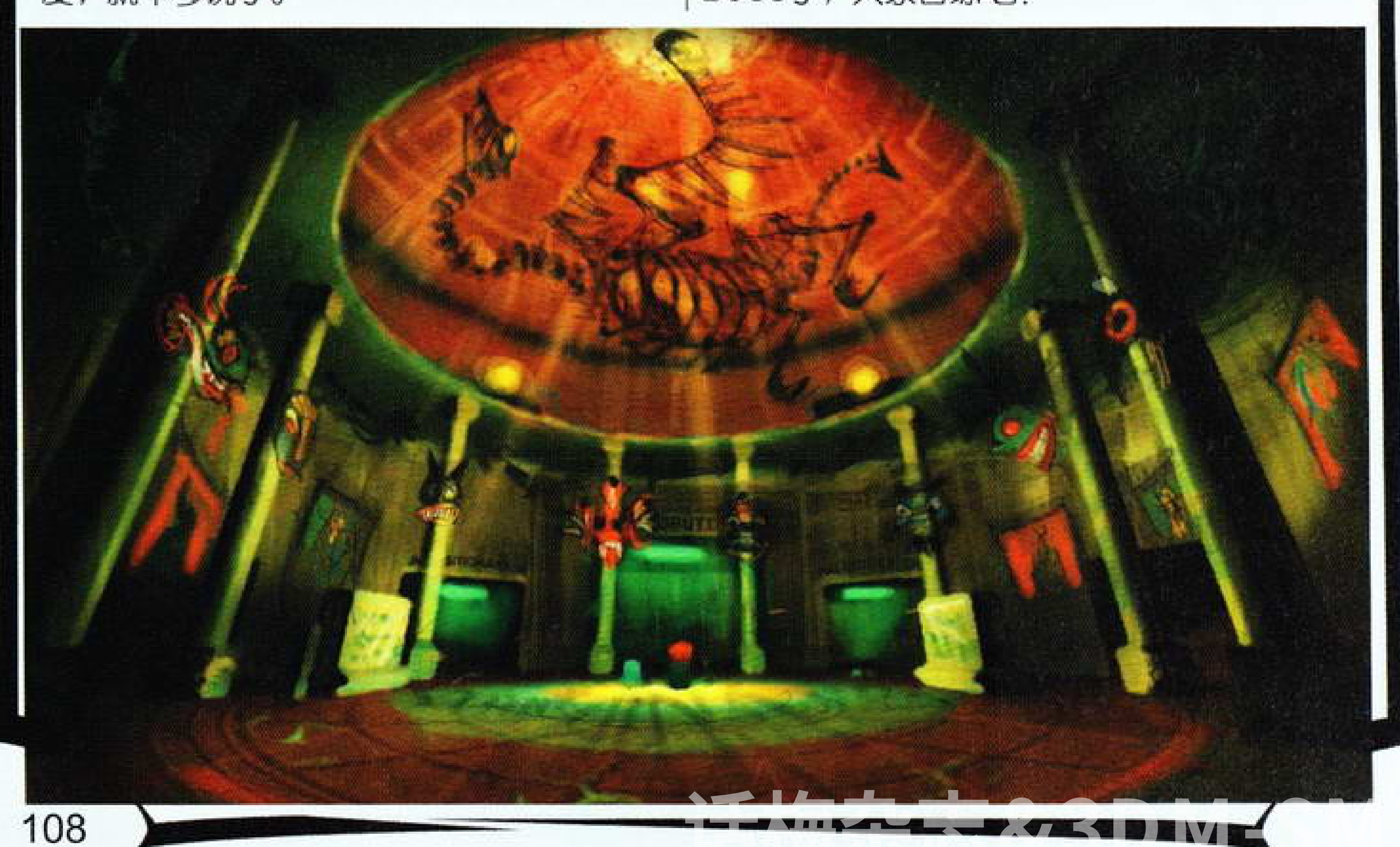
作为最终BOSS，莫洛克显得有点不够格。不仅实力一般，就连样子也让人不敢恭维。失望啊！推荐武器：镰刀、火箭发射器、仓鼠炸弹。



具体打法

一开始他出现在你面前时，此时完全不用理它。专心解决它左右两边的红色东西。其间莫洛克可能会向你射击或是挥动它的爪子，躲过就可以了。

做完这些后就可以回到中间的平台，然后跳到下一层，开始痛击BOSS吧。当BOSS的血只剩下四分之一的时候，它会敲碎地板，此时整个地形都变了。这个阶段就是考验你跳跃能力的时候了，同时要特别小心四周的岩浆。此时因为BOSS会用手挡住所有你枪类武器发出的子弹，所以你只能靠近BOSS，然后用镰刀作近身战。你需要利用跳跃接近BOSS，这时要用到滑行跳的技巧，接近BOSS立刻拿出镰刀猛砍，见BOSS要攻击时就立刻往回跑，如此反复。这里最大的难点就是如何熟练地利用跳跃接近BOSS了，大家苦练吧！



GUNDAM BATTLE TACTICS

文 阿实 编 海文



《高达 战争策略》流程攻略＋游戏心得

数量众多的机体，简洁明快的操作，考虑到掌机随身游戏的特点而制作的60余个精彩任务……这些都是一个高达迷不应错过本作的理由。虽然游戏本身也有一些缺点，但游戏整体的爽快感还是值得称道的。来吧，拿出你的PSP，让我们一起进入那战火纷飞的一年战争！

基本操作	
十字键	↑↓用于控制机体的前进和后退，连按两下为前冲和速退；←→用于控制机体的左右的转向，连按连下为横移
○键	主武器射击
△键	格斗
□键	使用副武器
×键	利用推进器跳跃
○键＋△键	使用必杀技（需要SP全满）
L键	防御
R键	锁定，按一下为锁定面对方向最近的敌人，再按一下为解除锁定
SELCET键	切换第一人称视点／背后视点
START键	暂停，在游戏中进入菜单

游戏中的菜单	
Return GAME	返回游戏
Retry GAME	从本关最初重新游戏
Return Title	返回标题画面

模式介绍	
Mission	
New Game	从最初开始游戏
Load Game	读取游戏进度
VS Mode	
1P Battle	玩家与CPU展开对战
Net Work	玩家之前的通信对战
Gallery	
MS Viewer	可以鉴赏已经得到的MS
War Record	可以查看玩家目前为止的战绩
Museum	可以鉴赏游戏中的BGN以及影像
Option	可以自由设定游戏的背景音乐、语音以及音效的大小，还能进行按键的设置

画面的各种指示

雷达
显示地图上敌我双方的分布情况，红色为敌方，绿色为我方。较小的光点是坦克、飞机等非MS单位，较大的则是MS。

任务时间
任务的时间限制。

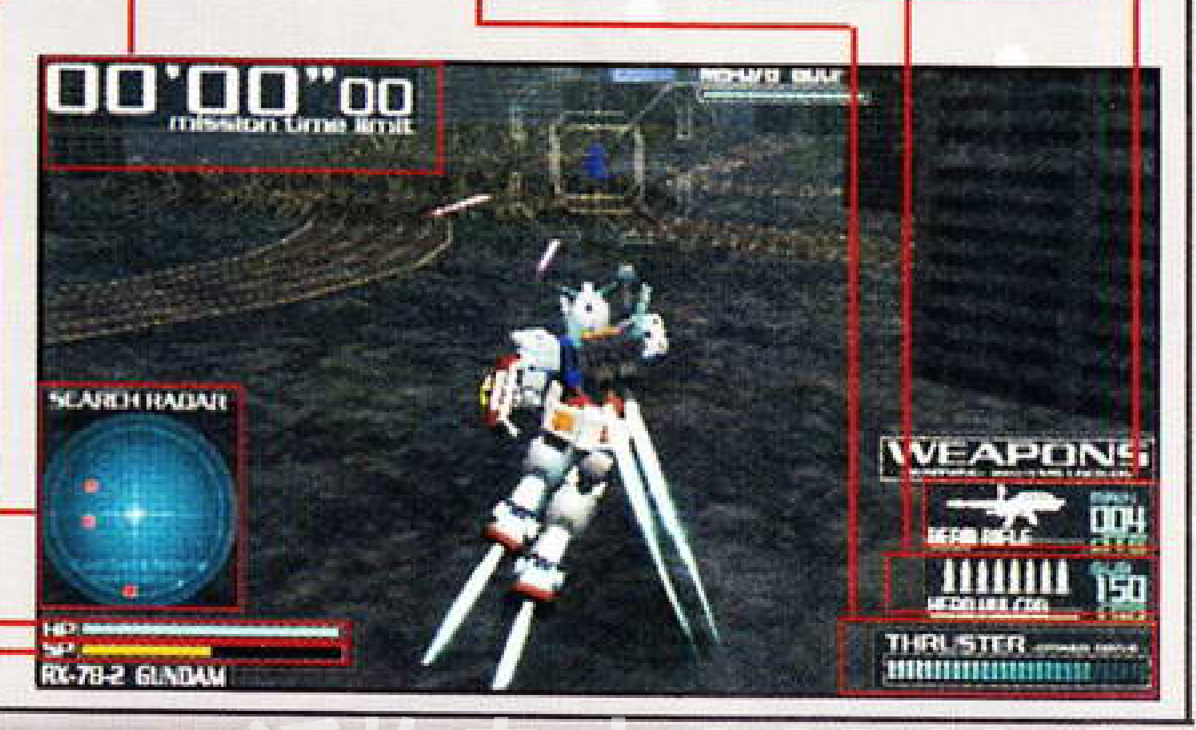
推进器
使用推进器进行跳跃、前冲等动作时会消耗这条槽，槽满后会强制中断推进器的使用。

机体装备的主武器
左方的数字分别表示武器的现有弹数和装填一次的最大弹数。

机体的副武器
同上。

自机的HP
降为零则任务失败。

SP
战斗中会徐徐恢复，蓄满后就能使用一次必杀技。



游戏攻关心得汇总

关于创建新人物

开始新游戏时，系统会让玩家创建一个属于自己的新人物，玩家将会决定这个人物的所属阵营、性别、名字。其中所属阵营决定玩家的游戏流程，而性别则会影响人物的能力，联邦男性擅长SP、防御；联邦女性擅长射击和感知；吉翁男性擅长SP和格斗；吉翁女性擅长射击和防御。而姓名当然就是按玩家的喜好来命名了。

格斗：影响格斗攻击的威力
射击：影响射击攻击的威力
防御：防御越高，机体的HP下降速度越慢
SP：影响SP的回复速度
感知：影响预判射击的准确性

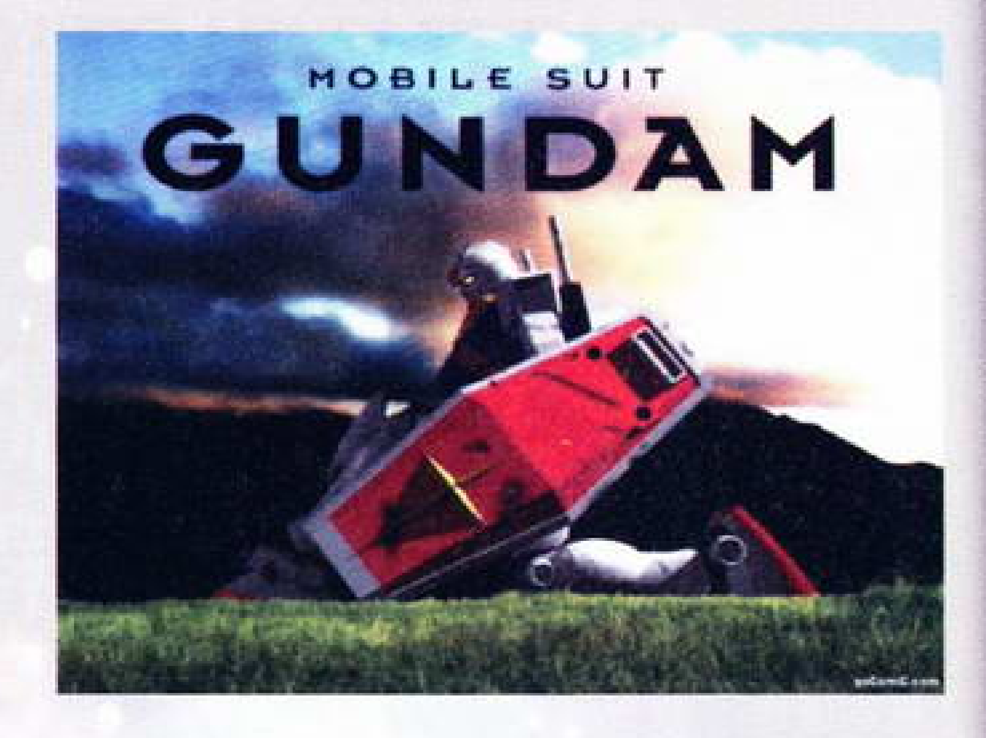
在一对一中消灭敌人

敌方无论是杂鱼还是夏亚、阿姆罗这样的王牌机师都有一个共同点，那就是AI低得出奇，不管攻击还是移动都给人反应很慢的感觉，一对一的话，简直是想输都不容易。远距离的话，只要保持适当的移动，再加上预判射击的话能够轻松搞定游戏中绝大多数敌人，接近的话就更容易了，只要能够用格斗攻击将对手击倒，没人在旁边捣乱的话，那对手就永世不得翻身了，待对手站起来后不断用格斗攻击就可以将对手屈死……

不要被多个敌人缠上

不过要特别提醒的是，虽然敌人很弱，但如果玩家同时被两个或两个以上的敌人缠上的话，那么吃亏的就是玩家了，因为屏幕上显





示不到的那个敌人的攻击往往能够很容易地命中玩家。在近距离时更是危险。在游戏中一定要尽量避免同时和两个以上的敌人纠缠，如果是被两个以上的敌人在近距离缠上，那就最好是先解除锁定状态，跑到远处，拉开距离后再反击。假如实在避无可避，也要采取集中攻击一个敌人的方法来解除危机。

避免误伤

游戏中玩家做出的攻击动作是可能对友方单位和目标造成损伤的，在一些保护我方目标的关卡中可不要因为杀敌心切而误伤重要目标哦。

合理使用必杀技

关于游戏中的必杀技：SP槽蓄满后就可以发出各个机体特有的必杀技了，必杀技也有格斗型和射击型之分，而招式的动作和威力也是跟据机体和机师的能力来决定的。必杀技在发动前机体会发出蓝光，此时机体是完全无防备的，极易受到攻击，因此尽量不要在敌人较多而自己HP较少的情况下使用必杀技。

熟练掌握预判射击

关于预判射击：锁定敌人后按住○键不放的话，机体就会对敌方的运动轨迹做出预判射击，机师的“感知”能力越高，预判射击的精度就越高。由于游戏中射击时发出的光束、炮弹等飞行速度都比较慢，因此必须灵活使用预判射击才能够提高射击的命中率。

游戏流程及要点解说

连邦路线

敌机动部队 侵攻

地图 峡谷
时间 99分钟
时刻 昼
天候 云
视界 良好
难度 D
胜利条件 吉翁军MS全击破

很简单的上手关，对方只有3架扎古Ⅰ（ザクⅠ），且都是一个一个地出现，不会对我方构成什么威胁。

过关后追加任务
密林的邂逅
时计仕卦けの罠

时计仕卦けの罠

地图 军港
时间 5分钟
时刻 昼
天候 雨
视界 良好
难度 D
胜利条件 限定时间内回收所有炸弹

本关共有6枚定时炸弹，会在大地图上以小红点来表示，玩家走到炸弹的所在地就能完成回收工作。不断会有扎古Ⅱ和龟霸（アッガイ）出来捣乱，不过只要在规定时间内完成回收任务就可以了，制定好路线的话，可以在4分钟左右时完成任务。

过关后钢坦克（ガンタンク）使用可能

密林的邂逅

地图 密林
时间 99分钟
时刻 昼
天候 晴
视界 雾
难度 C
胜利条件：将地雷全部破坏，并将敌方MS全部击毁。

地雷共有8枚，也会在地图上以小红点表示，锁定后射击就可将其破坏，全部破坏后巴尼（バーニィ）驾驶ザクⅡ FZ出现，可轻松将其击破，没有什么难度。

过关后吉姆（WD小队版本）使用可能
过关后追加任务
军务に忠实あれ

军务に忠实あれ

地图 市街地
时间 5分钟
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 B
胜利条件：保护钢坦克，并在规定时间内敌全灭

本关开始可以使用性能比普通吉姆全面提升的吉姆WD小队队版本，积极使用吧，本关要保护的钢坦克共有三部，只要不被全灭的话就可以过关，击破初期的几部扎古Ⅱ后，BOSS——诺里斯（ノリス）驾驶的老虎改登场，他的出现位置离我方的其中一部钢坦克很近，应此要在第一时间将其击破。

过关后陆战型高达使用可能
过关后追加任务
溪谷に失せしもの
基地急袭作战

基地急袭作战

地图 军港
时间 5分钟
时刻 昼
天候 云
视界 良好
难度 C
胜利条件规定时间内敌全击破

本关中比较难对付的敌人是两台高战蟹（ハイゴッグ），还好这两部机体不会同时出现。本关中有一些空中战机不断向我方发起攻击，玩家要是觉得心烦的话就可以将他们击坠，不过就算不击坠这些飞机也同样能够过关。由于本关可以使用的陆战型高达性能不错，因此过关应该不会有什么难度。

过关后追加任务
头上的恶魔
军事演习

溪谷に失せしもの

地图 峡谷
时间 99分钟
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 C
胜利条件回收所有机密物资



共有5个回收物资，本关同时出现的敌人比较多，而一旦同时被两个敌人缠上的话局面就会变得非常被动，因此稳健一点的打法是现将附近的敌人击破后再回收物资，敌人并不会破坏回收物资，因此这一关完全不必紧张。

过关后吉姆狙击型（ジムスナイパー）使用可能

军事演习

地图 密林

时间 99分钟

时刻 昼

天候 晴

视界 良好

难度 C

胜利条件：击破EZ-8

本关的目标是在演习中击败由西罗（シロー）驾驶的EZ-8，完全没有难度，冲上去一通狂砍即可

过关后EZ-8使用可能

西罗使用可能

追加任务 兰巴·拉鲁（ランバ·ラル）强袭

头上的恶魔

地图 密林

时间 99分钟

时刻 昼

天候 晴

视界 良好

难度 C

胜利条件：敌MS全击退

EZ-8是相当好用的机体，各项性能指标都比较令人满意，本关中出现的敌人主要是ザクII，虽然机体比敌方要强出不少，但还是要注意不要被多个敌人包围，爱娜（アイナ）驾驶的阿普萨拉斯（アプサラス）会在中途出现。

过关后陆战型高达（吉姆头部）使用可能

追加任务 暗に紛れて



ランバ・ラル特攻

地图 砂漠

时间 99分

时刻 昼

天候 晴

视界 良好

难度 B

胜利条件 歼灭地方MS部队 守护白色要塞

初期敌人以扎古为主，由于机体性能差再加上白色要塞会提供火力支援，所以打起来会很顺手。敌人在接近白色要塞时会无视玩家的攻击而全力攻击白色要塞，因此一旦发现就要优先将该敌人消灭。消灭初期敌人后，兰巴·拉鲁驾驶老虎出现，其实他一个人一点也不难对付，可是他出现时旁边跟随的两个杂兵机一上来就麻烦了，把敌人引到白色要塞较远处，让白色要塞吸引一两个敌人的火力后进行各个击破比较好。

过关后小林隼人（ハヤト·コバヤシ）使用可能

过关后追加任务 战场に吹く风

暗に紛れて

地图 砂漠

时间 99分

时刻 夜

天候 晴

视界 良好

难度 B

胜利条件 击破地方新型MS

其实所谓的敌方新型MS就是一台大魔（ドム）而已，只要击破就可以过关。

过关后吉姆狙击型（WD队版本）使用可能

过关后追加任务 强袭！ベルファスト

战场に吹く风

地图 山岳基地

时间 99分

时刻 夕

天候 晴

视界 良好

难度 B

胜利条件 击破敌方MS部队，保护ビッグトレー

本关难点在与后期会出现三台大魔，大魔的火箭筒威力很大，挨一下会受伤不轻，因此要小心，另外ビッグトレー会提供火力支援，因此尽量在ビッグトレー的附近作战。

过关后马特·西林（マット·ヒーリィ）使用可能

过关后任务追加 海からの刺客

强袭！ベルファスト

地图 军港
时间 99分
时刻 昼
天候 云
视界 良好
难度 B
胜利条件 将吉翁军的MS全部击破，保护白色要塞

本关初期的敌人防御都很弱，数量虽多，但却不堪一击，最后出现的夏亚驾驶的ズゴック，不要被他的名号吓倒，在周围没有小兵干扰的情况下他同样是无法对我方造成威胁的。

过关后追加任务
ある士官の谋略
ニュータイプの力

海からの刺客

地图 群岛
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 B
胜利条件 敌MS部队击退

本关的敌人配置和上一关差不多，最后夏亚依然会出现。

过关后追加任务
黄尘に潜む影

ある士官の谋略

地图 市街地
时间 99分
时刻 夜
天候 晴
视界 良好
难度 B
胜利条件 将进军中的ガウ级攻击空母击坠

一开始的敌军以扎古Ⅱ为主，后期夏亚会驾驶红色ザクⅡ和本关的目标ガウ一起出现在地图下方，击破夏亚后地图上会始终保持有一台扎古对玩家实施干扰，此时应尽力接近ガウ并将其击坠。

过关后追加任务
骑士の骄り

ニュータイプの力

地图 砂漠
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 A
胜利条件 击破高达

与阿姆罗驾驶的高达展开的模拟战，对手的活动比较主动，但这是一个单挑不存在任何难度的游戏……

过关后高达（ガンダム）使用可能，刚加农（ガンキャノン）使用可能
阿姆罗使用可能
过关后追加任务
ビッグトレー援护指令
ジャブローの岚

黄尘に潜む影

地图 峡谷
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 A
胜利条件 在ガウ脱离战场前将其击坠

本关的敌人也变成了勇士（ゲルググ），本关的难点在与当ガウ出现后会在很短的一段时间内离开战场，而同时会有一台勇士保持对玩家造成干扰，一定要以快准狠的打法击坠ガウ。

过关后追加任务
极秘MS开发计划

骑士の骄り

图 市街地
时间 99分
时刻 夕
天候 晴
视界 良好
难度 A
胜利条件 将机翁军MS全部击破 将急速接近中的蓝色MS击破

初期敌人还是大魔，小心大威力的火箭筒。BOSS是依夫里特改（イフリート改），用射击削弱它比较好。

过关后BLUE DESTINY1号机（ブルーディスティニー1号机）使用可能
过关后追加任务
包围网を破れ

ビッグトレー援护指令

地图 群岛

时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 C
胜利条件 保证ビッグトレ－的安全并让其安全脱离战场

一开始现将ビッグトレ－前进道路上的水雷全部清除，然后就可以跳到ビッグトレ－上面，将出现的敌人逐一击破即可

过关后任务追加
ジャブロ－攻防战

ジャブロ－の嵐

地图 密林
时间 99分
时刻 昼
天候 云
视界 良好
难度 A
胜利条件击退地方MS部队并守卫加布罗入口

本关会不少敌人从水中突然出现，小心即可。

过关后追加任务
极秘MS开发计划(NT－1)

极秘MS开发计划(BLUE DESTINY)

地图 峡谷
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 B
胜利条件 击破BLUE DESTINY3号机(ブル－ディスティニ－3号机)

过关后试作型高达(プロトタイプ高达)使用可能
BLUE DESTINY3号机使用可能
加岛勇(ユウ·カジマ)使用可能

过关后追加任务
果て无き防卫线
ジャブロに散る

包围网を破れ

地图 密林
时间 99分
时刻 夕
天候 晴
视界 良好
难度 A
胜利条件 敌MS部队全击破，保护ミデア输送机到达安全地区

还是要小心水中出现的敌人，敌人较多，最好选择装甲较厚的机体出战

过关后追加任务
极秘机体开发计划(高达6号机)

ジャブロ－攻防战

地图 地下基地
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 A
胜利条件 敌MS部队击退

同时出现的敌人较多，但地形掩护多，可以利用地形展开攻势

过关后追加任务
岩山を越えて

极秘MS开发计划(NT－1)

地图 军港
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 C
胜利条件 击破ALEX
过关后ALEX使用可能
克里斯(クリス)使用可能
过关后追加任务
迫击！ドリブル·ドム



果て无き防卫线

地图 地下基地
时间 3分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 A
胜利条件 敌MS部队击退保卫格纳库

要在3分钟内保护大门，坚持就是胜利。

过关后追加任务
战士的条件

ジャブロ－に散る

地图 地下基地
时间 99分
时刻 夕
天候 晴
视界 良好
难度 A
胜利条件 敌MS部队击退 保护白色要塞

一开始是一群龟霸，并且夏亚也会会出击。

极秘MS开发计划(高达6号机)

地图 地下基地
时间 99分
时刻 夕
天候 晴
视界 良好

难度 A

胜利条件 击坠MUDROCK

过关后MC高达（MC ガンダム）使用可能

高达6号机（MUDROCK）使用可能

埃格（エイガー）使用可能

岩山を越えて

地图 砂漠

时间 99分

时刻 昼

天候 晴

视界 良好

难度 A

胜利条件 在我方运输机到达之前保护NPC控制的吉姆

吉姆很弱，而且很容易受到夹击，不过自己出手时误伤那台吉姆的话就更亏了，一定要看准敌机再攻击。

追击！ドリブル・ドム

地图 山岳地带

时间 99分

时刻 夜

天候 晴

视界 良好

难度 S

胜利条件 敌人MS部队击退 保护白色要塞

最后出现的黑色三连星很是难缠，一定要先集中火力击破其中一部，否则只会被玩弄于鼓掌之中。

战士的条件

地图 山岳地带

时间 5分

时刻 昼

天候 晴

视界 良好

难度 S

胜利条件 限制时间内将敌方的HLV破坏

达成过关条件比较稳妥的打法是绕着HLV做环形移动，这样就能避开敌方杂兵的攻击。这样就可以比较安全地破坏掉HLV了。

过关后最佳任务

オデッサ・デイ

オデッサ・デイ

地图 山岳地带

时间 99分

时刻 夜

天候 晴

视界 良好

难度 S

敌基地内的残存战力全击破。

本关的强敌是京宝梵（ケンプファー）和勇士，尤其是京宝梵，近身攻击非常厉害。然后是老虎改（グフカスタム）+阿普萨拉斯+勇士。阿普萨拉斯的米加粒子炮威力极大，一定要小心，最好是能保持在阿普萨拉斯的正前方，这样就能比较容易地跳起来避过攻击，如果做不到的话也要根据它发射米加粒子炮的间隔时间跳起来躲避攻击。消灭这一波敌人后还会出现依夫里特改+两台京宝梵，这三部机体都是近战型的，因此一定要和他们保持距离，用射击战决胜负。

过关后最佳任务

地上の夺还

地上の夺还

地图 密林

时间 99分

时刻 昼

天候 晴

视界 良好

难度 S

胜利条件 将吉翁军的MS全部击破



本关会由玩家和一个接一个出现的吉翁军机体单挑，通过本关的要点就是稳扎稳打，避免失误。

吉翁路线

最前线

地图 市街地

时间 99分

时刻 昼

天候 晴

视界 良好

难度 D

胜利条件 61式战车全部破坏，击坠连邦军全部MS

很简单的上手关，击破第一批61式战车后会出现一部钢坦克，击破第二批后会出现一部吉姆

过关后追加任务

基地防卫作战

砂上的攻防

基地防卫作战

地图 军港

时间 5分

时刻 昼

天候 雨

视界 良好

难度 D

胜利条件 规定时间内地方所有MS击破

本关会有一部扎古Ⅰ作为NPC出现，他可以分担一些进攻火力，不要误伤它

过关后扎古ⅡS型使用可能

砂上的攻防
地图 砂漠
时间 99分
时刻 夜
天候 晴
视界 良好
难度 B
胜利条件 敌MS全击破 保护ギャロップ
保护ギャロップ在离开地图前不被击毁即可，敌方出现的吉姆狙击型威力较大，要尽早击破
过关后追加任务
远浅の海を进む

远浅の海を进む
地图 群岛
时间 99分
时刻 昼
天候 云
视界 良好
难度 C
胜利条件 连邦军MS全部破坏
头上有不少战斗机干扰，不过就算不管它们，本关还是可以过，将初期敌人消灭后会出现凯·西汀（カイ·シデン）驾驶的钢加农和一部核战机。
过关后老虎(グフ)使用可能
过关后任务追加
青い巨星
阳动作战

青い巨星
地图 砂漠
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 C
胜利条件 击破老虎
与兰巴·拉鲁进行的模拟战，一对一，可轻松胜出。

过关后扎古Ｉ（兰巴·拉鲁专用）使用可能
龟霸使用可能
兰巴·拉鲁使用可能
过关后追加任务
热砂战线
白昼的陆战部队

阳动作战
地图 密林
时间 99分
时刻 昼
天候 雨
视界 良好
难度 C
胜利条件 将基地周边的炮台全部破坏
炮台分布在地图的各个角落，要摧毁它们并不是难事
过关后追加任务
击坠王推参

热砂战线
地图 砂漠
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 C
胜利条件 守护试作型MS，将敌方MS部队击破
本关的任务是保证阿普萨拉斯安全脱离战斗区域，尽快消灭掉出现的敌人就可以了。
过关后爱娜·撒哈林使用可能
追加任务 溪谷に失せしもの

白昼的陆战部队
地图 市街地
时间 5分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 B
胜利条件 限;制时间内将钢坦克全部击破
本关和联邦路线的“军务に忠实あれ”正好是相反的一关，玩家要破坏掉三台钢坦克。
过关后追加任务
解き放れた刃

击坠王推参
地图 市街地
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 C
胜利条件 击破老虎改
过关后老虎改使用可能
ズゴック使用可能
诺里斯使用可能
追加任务
战いは谁のために

溪谷に失せしもの
地图 峡谷
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 B
胜利条件 将军需物资全



部回收
过关后追加任务
大西洋を临む群れ

解き放れた刃
地图 砂漠
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 B
胜利条件 破坏联邦军的陆战艇
消灭ビッグトレー即可过关
过关后追加任务
黑い三连星

战いは谁のために
地图 密林
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 雾
难度 B
胜利条件 将连邦军的新型MS破坏
本游戏中极为少见的敌寡我众的一关，二打一的话应该是想输都难了。
过关后扎古Ⅱ改（ザクⅡ改）使用可能
高战蟹使用可能
巴尼使用可能
追加任务 落日的群狼



大西洋を临む群れ
地图 军港
时间 99分
时刻 昼
天候 云
视界 良好
难度 B
胜利条件 将联邦军的MS全部破坏
过关后追加任务
オデッサの激战

黑い三连星
地图 砂漠
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 A
胜利条件 击破大魔
过关后扎古Ⅰ（黑色三连星专用）使用可能
大魔使用可能
盖亚（ガイア）使用可能
追加任务
炎に染まる大地

落日的群狼
地图 山岳基地
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 B
胜利条件 将敌方MS全部破坏，保护发射装置
过关后追加任务
孤独的战场
强袭 ベルファスト

オデッサの激战
地图 山岳基地
时间 99分
时刻 夕
天候 晴
视界 良好
难度 A
胜利条件 将敌方运输机击坠
本关中会出现三架运输机，其中第二架破坏后会出现RX-78－2高达，要提前做好准备。
过关后勇士使用可能
追加任务 青い死神

炎に染まる大地
地图 山岳基地
时间 99分
时刻 昼
天候 云
视界 良好
难度 A
胜利条件 将联邦的陆战艇破坏
本关敌方和增援都是强力的钢坦克和陆战型高达，要在消灭敌方第一波守军后尽快消灭ビッグトレー。
过关后（肯比特·修塔特）ケンピーダー·シュタット使用可能
任务追加 赤い彗星

孤独的战场
地图 山岳基地
时间 5分
时刻 昼
天候 云
视界 良好
难度 B



胜利条件 击退敌方MS部队 在时间结束前保证攻击空母不被破坏

过关后追加任务

荒野の游击队

前线は深き谷间に

强袭！ベルファスト

地图 军港

时间 99分

时刻 昼

天候 云

视界 良好

难度 A

胜利条件 将正在修复中的白色要塞破坏掉

一开始就要面对钢坦克和钢加农，在白色要塞损失一半HP以后还会出现高达，玩家可以在本关一开始后就立刻来到白色要塞的停放处，这时通常不会敌人不会跟进来，这时就可以尽情虐待白色要塞了。

过关后勇士S型(ゲルググ S型)使用可能

任务追加 赤肩的骑士

苍い死神

地图 市街地

时间 99分

时刻 夕

天候 晴

视界 良好

难度 B

胜利条件 将联邦军的MS全部破坏，并将BLUE DESTINY1号机破坏

凭借刚刚入手的勇士S型摆平几个吉姆陆战型不是问题，BOSS是BLUE DESTINY1号机

过关后得到依夫里特改

任务追加 天翔る舰

赤い彗星

地图 山岳基地

时间 99分

时刻 昼

天候 晴

视界 良好

难度 B

胜利条件 击破勇士

与夏亚驾驶的红色勇士进行模拟战

过关后 ザクII S型(夏亚专用)使用可能

夏亚使用可能

任务追加 ジャブロー侵攻作战

荒野の游击队

地图 峡谷

时间 99分

时刻 昼

天候 晴

视界 良好

难度 A

胜利条件 保护ガウ级攻击空母的安全

本关要保证ガウ的安全，钢坦克、钢加农、高达会分别出现。

过关后ズゴックS型使用可能

任务追加

机密情报を入手せよ

前线は深き谷间に

地图 峡谷

时间 99分

时刻 昼

天候 晴

视界 良好

难度 A

胜利条件 破坏白色要塞和阿姆罗乘坐的高达

本关要破坏白色要塞和高达，白色要塞HP在一半以下后高达会出现

过关后追加任务

迷之モビルスーツ

赤肩的骑士

地图 市街地

时间 99分

时刻 昼

天候 晴

视界 良好

难度 A

胜利条件 击破BLUE DESTINY2号机

与BLUE DESTINY2号机进行模拟战斗。

过关后BLUE DESTINY2号机使用可能

尼姆巴斯(ニムバス)使用可能

天翔る舰

地图 群岛

时间 99分

时刻 夕

天候 晴

视界 良好

难度 A

胜利条件 保护ガウ级攻击空母不被击坠

击破初期敌人后，ガウ会在地图左上方出现并向右下方移动。将沿途的敌人消灭即可。

过关后京宝梵使用可能

ジャブロー侵攻作战

地图 密林
时间 99分
时刻 夜
天候 晴
视界 良好
难度 A
胜利条件 将基地入口周边的防卫部队全部歼灭，控制地下基地的入口

一开始要到左上角破坏铁门，到达铁门附近时会有埃格驾驶的MUDROCK前来捣乱，消灭后，然后破坏大门，此后将零星的敌人消灭就行了。

机密情报を入手せよ

地图 地下基地
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 B
胜利条件 找到开关并打开隔离门

本关一开始要从地图左上角的公路处进入敌方基地内部，然后在基地内部寻找标有SECRET PSASSAGE的目标，在锁定的状态下，接近目标就可以打开隔离门，这样的敌方共有两处，在地图上以红线表明，将两处都打开就可以过关了

过关后勇士S型（夏亚专用）使用可能

任务追加 光明への隘路

迷之モビルスーツ

地图 地下基地
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 S
胜利条件 击破试作型高达

仍然是从地图左上方进入基地，消灭几个，拦路的吉姆之后破坏仓库，试作型高达出现，这时一定要小心敌人的夹击，将试作型高达破坏就可过关。

光明への隘路

地图 地下基地
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 S
胜利条件 将敌方MS部队歼灭

本关颇有难度，一开始就是3台吉姆，然后是高达、钢加农、钢坦克的三人组，最好是在三机汇合前现将钢坦克或是钢加农击毁，这样对付剩下的敌人会轻松一些。

过关后追加任务

空之挽歌 大地的凯歌

空之挽歌 大地的凯歌

地图 地下基地
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 S
胜利条件 侵入基地，将守卫基地的MS全部破坏

一开始先是两个一组的吉姆，进入基地内部后会出现ＡＬＥＸ，然后又会出现BLUE DESTINY2号机。

过关后追加任务

ジオンの荣光

ジオンの荣光

地图 军港
时间 99分
时刻 昼
天候 晴
视界 良好
难度 S
胜利条件 将连邦军的MS全部破坏

本关会和几乎所有的连邦军MS进行一对一的车轮大战，虽说一对一条件下敌方是不会有什么威胁的，但是对自机的攻击积少成多的话也是很让人头疼的。



螺旋破碎机

◆Nintendo/GameFreak◆ACT◆2005年9月22日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆3800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
スクリューブレイカー 轟振どりるれろ

文 铭风

以制作《口袋妖怪》而闻名的GAME FREAK果然出手不凡，这款原创的动作游戏《螺旋破碎机》无论是画面还是操作都可以算是GBA上数一数二。而游戏最大的魅力就是其另类的螺旋、钻头主题，游戏的方方面面都围绕钻头展开，十分有创意，能让你感受到十足的新意。同时还值得一提的是人设十分可爱，向所有GBA玩家推荐。



基本操作



十字键：控制钻机的移动，决定钻击的方向。

A键：跳跃，行走后跳跃比直接跳跃的距离远很多。

下键：下蹲，可用来躲避一些攻击。

B键：让可露莉弹出机舱，配合方向键可环顾四周。同时解除某些机关和进门也是这个键。

下+B键：滑动，可通过窄道和越过有间隔的平台，其中越过平台的水平距离比跳跃远。

L/R键：钻击，游戏最主要的攻击方式。在行走或跳跃时都可以和方向键配合决定钻击方向。其中L键是左旋转，游戏中用蓝色表示。R键为右旋转，游戏中用红色表示，比较常用。钻击有三个等级，当角色在关卡中获得升级齿轮后便可使出相应等级的钻击。

反方向旋转：当玩家用L/R键对某些物品（并不限定于黄色砖块）进行钻击的时候，按下另一个钻击键可让钻击停止，而角色会根据力度而向后弹一定距离。是过关所必须掌握的重要技能之一，在下文攻略中一般用“弹”这个动词来表示。

水中：在水中十字键只能控制钻机的朝向，并不能前进。只能依靠钻头的旋转来带动螺旋桨让机体前进，R键旋转是前进，L键则是后退。

空中：飞行中用R键转动机翼来加速飞行，而按住L键可让钻机停止上升，可利用这个让钻机在水平方向进行飞行。

START键：开启主菜单。从上到下分别是记录、休眠、退出。选记录后两个选项分别是记录后继续游戏和记录后退出。休眠后按L+R+SELECT这三个键来解除。













拖车

游戏中，每过一关都会回到拖车内进行整备，这里有多个选项。其中通关后在第一个商店内可买到所有关卡的地图，进入相关关卡的隐藏地图，收集宝物。这些关卡的机关并不难，在其他关卡都出现过，但是对玩家基本操作的熟练度、连贯性要求比较高。



よろずや	用关卡中获得的芯片来进行升级。第1项是提升HP上限。第2～3项是升级钻头，可分别钻开关卡中的紫色铁块和白色钢块，随剧情出现。
さくせんしつ	决定下一个要前往的关卡。
コンテナ	查看当前钻机的状态。按B键可查看各种动作说明。
おたから	查看获得的宝物的情况，通关后的主要任务就是收集这个。每关都会显示关卡内藏有的宝物数，努力全收吧。
メンテルーム	进行存档。

红钻夺还战现在开始！

1-1 多库罗拉重工



黑夜，一辆卡车在道路上奔驰，来到了一幢诡异的大厦处。一个小女孩驾驶着钻机"拉塞达"跳了下来。

"可露莉首领"，一位年长的老人说道"多库罗拉从我们这里夺去的红钻石一定就藏在这里。里面一定有很多敌人，要小心，我们会在背后提供支援的。"

可爱的可露莉乘着钻机进入了内部，但十分奇怪的是，大厦内却空无一人，原来……有陷阱。

被叫醒后乘上钻头。按B键接收呼叫，玩家能从卡布爷爷那里获得许多对攻关有用的信息。这里先教授的都是一些诸如用R键钻开墙壁的基本操作。前进不久后，道路被封住，要获得上方的红色齿轮让钻头等级提升到LV2。然后利用2级钻击才能将铁门轻松搞定。按B键进门，来到下一个区域。

迎面而来的是一群小兵，轻松搞定后先来到下方取得大量芯片，不能前进后折回往上。用下+A键可轻松滑过电流区域。然后在途中要钻开砖块让索道线路上的移动装置活动，用钻头攻击移动装置可让它吸着你走。接着的巨型铁门暂时钻不破，进入右下门内。一路前进，途中可获得三级升级齿轮，蓄到三级后按住钻头会无限旋转，可让前方挡路的砖块全部消失。



来到顶层后向左有HP回复道具，向右是BOSS战，要在导弹攻击的间隙钻他的炮口。胜利后用钻头开门，按R键可将门向上开启。进门后，钻开右边墙壁，用隐藏开关让平台落下。继续向右走就是和拖车汇合，过关。经过补给后钻头的等级又降低到了1，每关都要重新开始。为了代替重伤的父亲，一定要将红钻石给取回来。

1-2 多库罗拉工场

进门后，上方墙内隐藏着众多芯片。用钻头攻击黄色方块再按相反方向的齿轮键就可向后弹跳了。上行不久就获得升级齿轮。用二级钻击在黄色方块上就可弹得更远了。干掉上方的卷帘门，来到下一个场景。迎面而来的是中BOSS，这个机器会先吊出三个杂兵，过一会后机器下方会出现机关。这时就可用钻头大肆攻击了，反复几次就OK了。

前进后来到左上门内，钻开一堆仪器后朝下方裂缝开钻。拉下开关后机关启动，钻入开启的移动装置来到对面，进入下一个场景。这里地上的电极可以用下+A键轻松滑过，来到工场外。这里将转块钻碎乘移动吊台可获得一些芯片，而白色钢块暂时无法弄坏。

进入房间内，钻掉办公桌获得能量补充后又是中BOSS。这次是两个1-1关的关底，这两个家伙会不断发射导弹。和之前一样，钻他们发射导弹后空虚的炮口，此时另外一个会放导弹攻击。只要按反方向钻击弹开后，在空中调整方向去钻另一台机器便可。没有失误的话可将两台一起消灭，否则剩余的一个会气急败坏并疯狂发射导弹。

从贴着胶布的墙开钻继续前进。摆动吊灯的下方也可钻上并通过它摆渡到对面，获得了三级升级齿轮。又来到建筑外，这里钻黄色转块的力量要到3级后才能弹到下一个地点。室内，这里的弹簧形敌人在发电时不要进行攻击，上方窄道要用下+A键来通过。之后就没什么值得注意的了，一直前进来到了多库罗拉的办公室。这里，红钻石正散发着光芒。此时多库罗拉的社长哈古拉出现，追着拿红钻的他来到了楼顶。

对方启动了巨型蝎子形机器人，战斗开始。首先要用钻头和蝎子形机器人的尾巴死嗑，一阵硬碰硬后可将对方的钻头弹开并消耗其HP，然后跳跃躲避他放出的炸弹形机器人。当尾巴损坏后哈古拉使用了红钻的力量，然后机器人会对你进行撞击。而我方要做的就是跳起用钻头攻击蝎子机器人的嘴，如果你两次攻击都是三级满攻击的话，两次就可以搞定他。胜利后对方还是溜走了……不过此后可用芯片进行强化。



2-1 美术馆



追踪到美术馆，这里出发点上方的宝箱暂时无法取得，钻开下方的玻璃天顶后破窗而入，来到博物馆大厅。向左进发，这里出现了螺旋通道，在通道内使用相同颜色的钻击就是前进，反之则为后退。穿过激光阵后钻开左下使螺旋通道出现，之后获得升级齿轮。接着钻开卷帘门继续前进。

当无法前进时要按B键取下墙上的壁画，放到另一个空位后可使挡路的墙壁消失。不久后回到了博物馆大厅。然后进入右边，用等级2的钻击搞定上方卷帘门后干掉一堆警察，来到外部。下一个场景中的移动装置在随着它移动时要注意不要撞到周围的障碍，这会让平台改变移动方向。这里的移动装置是双向的，被吸住时可按左右来变换所在的位置。一直向上，不久便可获得三级升级齿轮，再向上就回到了博物馆的屋顶。回到大厅，向右将大型卷帘门消除。



在激光阵内鏖战众多警察。然后进入右边，将警察干掉后解开壁画机关。从红色螺旋地带出来后要干掉机械警犬，躲开攻击后钻它两次就可以了。而之后挡路的大型机器人只要用R键将其胸口的螺丝帽旋出来就可。在下一个场景，用壁画开启机关后将落下的警

察都消灭干净。前进后用三级钻击攻击黄色方块，然后看准时机等左边的蓝色砖块出现后按反方向钻击弹上去继续前进。

将塑像放在左数第三个头像同样朝右的塑像下面就可使道路出现。之后的移动平台上还需要弹开，接着在舞台后台和大批警察战斗。最后出现的大型机器人十分麻烦，要躲开它的第三次攻击才可攻击背部的螺丝帽。建议用钻击将其逼在左边，边攻击边按方向后退，这样对方的第三击便会打空，可顺利用R键将螺丝帽拧出来了。不过攻击两次 后对方的攻击会变快，要在抵挡前两次拳击后起跳。胜利后进入地下通道，本关结束。



2-2 美术馆保险柜

穿过巨大保险柜门，这里要用一级钻击在通道内缓慢推进……期间还要注意躲避管道内的电子吃豆人。利用空中的浮台获得升级齿轮后搞定卷帘门，之后的场景要注意蒸汽管道。来到了第一个机关控制室，要按B键查看墙上的提示来进行正确的操作。按L/R键分别控制保险柜门的旋钮向左/右进行旋转，按START键还原到最初状态。第一个红色旋钮要向右转两圈，向左转四圈。

来到外部，遭遇女警队长，她放出了众多飞行爆弹。可露莉赶忙来到右边，用L/R键控制喷泉将爆弹熄灭，如果不赶紧熄灭的话，便会产生大爆炸。消灭一定量的爆弹后警察优先撤退了。



然后先将喷泉拉到最左，进入左方通道。前进不久后见到了第二个机关控制装置。这个蓝色按钮需要先按L左转五圈，然后右转三圈。顺利结束操作后从螺旋通道向上，获得升级齿轮。回到喷泉处，这次进入右方，滑过激光阵后将大小两幅画放到激光右边便可通过。来到建筑外，先利用浮台来到右边，钻开墙壁后从红色通道穿上浮台弹到左上。

之后某处需要钻开砖块用下＋A 键划过，前行不久便见到了第三个控制装置。这次的提示在书架上，需要先按L键左转六次，然后是右转1次，接着再左转12次便可。接着一路前进便可以，途中的机关没什么难度。不过螺旋通道内有个螃蟹怪物十分麻烦，要根据其眼睛的闪光来判断它伸出的是哪只爪子，从而前进或后退进行躲避。螃蟹在攻击后会伸出眼睛查看，此时就用钻头好好招呼他吧。

最终回到了巨大的保险柜门前，将通道转到下方后进入内部。然而，保险柜内等着的却不是可露莉要的红钻石，而是黄钻石，同时埋伏着的女警队长也出现了。

首先女警队长会挥动胸口的巨大手铐，不要靠近她。待手铐丢出后跳开便可，然后就攻击机器人那没有手铐防护的脆弱腰部吧。如果不幸被拷住的话就要尽快钻开。将腰部打坏后BOSS会飞起，这时要做的就是等她压下前将钻头朝上攻击，这样便可消费她HP了。期间会出现杂兵，要用一级钻击将其赶开，待BOSS快压下时赶紧向上攻击。胜利后得到了黄色钻石。



3-1 卡拉库鲁遗迹

前进不久后接到警告，要小心森林里的怪物。果然，前进不久后就遇见了众多骷髅，解决后来到遗迹内部。黄色骷髅干掉后会产生余毒，不要靠近。之后道路被藤条挡住，向上前

进，这里的石块需要钻脆弱的那面才能搞定。获得升级齿轮后将藤条破坏，继续前进。

斜坡上会滚下巨型岩石，要在平地上使用二级钻击才能破坏。之后还有种蓝色的幽灵，钻碎它后会分成多个鬼火攻击可露莉，此时只能躲避。获得升级齿轮后可发动三级攻击，利用钻开砖块后按方向会突进一段距离的特性，可在相隔的砖块间前进了。

在会下压的钉板处，先从左数第3个按下、右、下、左、左、左、下、右、下的方向钻就可来到底层，离开这里了。而下一个场景是上升强制版面，要熟练运用三级钻击在砖块间的移动才能顺利通过。来到向下的坡道，这里要优先干掉滚下来的巨石。然后要将卡住移动装置的砖块都打碎，这样便可被吸到右上。最后利用黄色砖块弹跳，进入下一个场景。

来到了遗迹内部，这里出现了蓝色的光球附身在石像上，BOSS战开始。战斗并不难，注意躲避BOSS的链球便可，横向的攻击要看清高度用跳跃或滑动躲避。之后链球上的尖刺消失，用钻头攻击便可粘在上面。然后计算好距离向后弹开，接着控制钻头向下攻击蓝色光球便可。



3-2 水淹遗迹

进入遗迹深处，前进到某处后由于无法进入水下而只得到从右下通路前进。这里遇到了同样为了钻石而来的双胞胎婆婆，目的一样当然就有竞争。战斗中要先躲避对方发射的子弹，然后用R键来将其螺旋桨上的螺母拧下来。胜利后获得螺旋桨，钻机终于可以在水中活动了。

一路向右前进，途中要获得升级齿轮钻开藤条，其余没什么值得注意的，可主要熟悉一下在水中的操作。上岸后的场景需要用下＋A键来穿过尖刺和越过平台的间隔，获得两个工具箱后再次进入水中。水下的海星要利用L键后退来摆脱它的吸引，待其晕眩后就可进行攻击。然后会看到新机关气泡，将气泡捅破的话会被向后直线弹飞。

然后一直向下前进，利用气泡可轻松获得升级齿轮。获得三级钻头后就可挑战急流了，在急流中用三级钻击逆流行走。途中可钻石块来离开急流，获得工具箱。最后干掉海星来到下一个场景。

这里是大批向下的水流，直接向上逆行的话一停就会被冲下来。所以要先到左右边无水流的地方向另一边直线挺进才行，最后从上方脱出。钻开一堆单面石块后再次进入水下，前行不久后来到了一个满是尖刺的地方。这里要顺着水流前进，但是很容易被卷到尖刺上。其实也很简单，跟着急流前进同时用钻头钻尖刺便会被弹开了。



终于，又见到了蓝色光球，这次跟随出现的是一群紫色的鱼，接着它们慢慢地汇聚成了一个巨型的怪鱼。战斗中要上下移动，躲避怪鱼吐出的光球。而当看到吐出的是石块时，要尽快攻击将其击回，打击怪鱼。攻击2次后鱼群会散开并进行撞击，躲开后就是攻击光球的机会了。攻击后对方会制造水流将你卷过去，要尽快向左离开。本场战斗只要注意上下躲避光球，胜利并不困难。最后，获得了蓝色钻石，过关后能进行钻头改造了。

4-1 钢铁都市



警察局众人竟然在多库罗拉公司教授的建议下在这里打埋伏……

进入可见到新机关——漏斗砖块，将其钻碎一定时间后会回复原状，不过当主角处在砖块位置上时不会回复。之后出现的螺旋机关，在你钻上去旋转后按反方向旋转键可让机器弹到上方。期间要注意漏斗砖块的属性，当其挡路时要弹在空中时打碎后再次弹上，而当其可成为落脚点时要将其打碎后算好时间弹上去，这样当你落下时就可站在漏斗砖块上了。

获得升级齿轮后在螺旋机关上进行二级旋转再弹开，可弹得更高。到达上方的告示牌后会遇见铁桶型敌人，将其钻倒后跳过去钻其头部就可消灭它了。遇到长螺丝的机关要用L或R键来将其拧出，形成通路或落脚点。注意长螺丝一段时间后会回复原状，注意抓紧时间。滑过某个窄道后遇到了漂浮炮台，它会进行竖向或横向的瞄准射击，离开其射程范围它便会改变瞄准方向。先在下方躲避，待其横向瞄准并经过你上方时一气跳出钻它侧面。

来到了列车上，要一直向右前进。途中会迎面飘来众多障碍（交通灯是可以钻开的），要注意躲避。这里最麻烦的是还要和众多警察交手，多注意下HP的消耗吧。待火车停下后先往右取得工具箱后再从红色通道钻上去。

出来后，在中间平台，要在右边第一个螺旋机关上进行二级旋转才能到达最高处，成功获得升级齿轮。然后利用三级钻击从最右边螺旋机关顺利到达右上。接着出现了黑色漏斗砖块，不用三级钻击很难将其钻碎，而此场景中的黑色漏斗砖块间隔很小，可让可露莉在空中用三级钻击进行移动。此场景后半漏斗砖块被钻开后还要待其回复，成为落脚点。



如图1，消灭障碍滑动到这里后要先从黄色砖块弹到漏斗砖块上再弹，站在黄色砖块上后再钻掉黑色漏斗砖块站在漏斗砖块上。



连跳好让黑色漏斗砖块回复，之后就可钻左上的黑色漏斗砖块进入下一个场景了。

图2处先将警察干掉，然后将漏斗砖块钻到只剩一点耐久（不要破坏），再转动长螺丝，钻开漏斗砖块才能顺利来到右边。而后一个长螺丝机关要先按L键将螺丝向右边拉的同时按反方向弹才能进入下一个场景。



进入了体育场，又是女警队长……这场BOSS战类似于打棒球。先注意BOSS射出子弹的颜色，然后用相反颜色的钻击来攻击子弹将其打回去。而目的就是要等屏幕显示的爆炸剩时为0是将子弹丢给对手，我方蓄力攻击最多可让子弹停留在我们这里2秒多，所以时间在2秒以上时就尽情将子弹弹回，而剩余3～4秒时就将子弹掌握在我们这里，等到1秒时再射回去。当子弹爆炸后就可攻击其腰部了。期间还要注意她弹回来的子弹也会改变颜色。对方变身后子弹停留在她那里的时间会变长，要爆炸的子弹射过来时要赶紧跳开。在将子弹快爆炸时射回去让其起跳躲开后，靠近它并向上钻击就可攻击到它了。

4-2 钢铁都市 上空



干掉一堆敌人后获得升级齿轮，再前进后就遇到了双胞胎婆婆。战斗中要攻击它下方垂下的磁铁，然后攻击落地晕眩的飞船。期间的难点就是注意不要被失控的飞船撞到，因为被撞到后就要再次攻击才能让其乱撞并晕眩。而BOSS遭受攻击再起飞后两边的墙壁会紧压，躲避的空间很小。胜利后获得螺旋桨，可以控制钻机在空中飞行了。

飞行的控制比较需要技巧，特别是L键的使用。在获得三级升级齿轮后一路向上便可，期间空中有许多工具箱，可花时间收集一下芯

片。在最顶端见到了多库罗拉的教授，这个奇怪的家伙利用红钻石的力量将钢铁都市的天气控制装置变为了战斗机器。

BOSS战斗完全就是考验你对飞行机的操作，要按指定的路线行进才能顺利攻击到BOSS。第一回合的攻击会出现众多烟雾阻挡你的视线。第二回合有风扇机器将你吹飞，要趁着不吹风的时刻快速挺进。第三回合出现激光炮，很容易被打下来。这里就要熟练运用L键，在激光发射期间将飞机停在两个炮台的间隔之中。胜利后吸收了红钻力量的机器开始了暴走，要控制我方躲避石块和超粗激光，然后攻击受损的下方即可。



终于夺回了红钻，然后收到电报返回的可露莉却错上了贼船……可怜地被警察局长抓住了。

5-1 监狱岛

为了解救被抓的可露莉，众人来到了监狱岛。这里，警察局长正在给可露莉定罪，最后一项罪名是……吃霸王餐。女警队长对于不处理库罗持有意见，但却架不过局长。监狱内，可怜的可露莉面对墙壁无可奈何。另一方面，停放在地下的钻机眼中闪出了红光，拉塞达竟然自行开始了行动！

由于没有驾驶员，所以机体的技能不能充分发挥，不过却可以按B键来停止一切机能将自己隐蔽起来。干掉挡路的机体前进，途中高处的宝箱是无法得到的，别费劲了。之后要利用B键隐蔽自己来通过红外线光束的看守。装甲警卫要先将其胸口的手臂钻掉，然后攻击其胸口就可以干掉他了。



弹上关押可露莉的房间附近时要迎战大量敌人，要注意不要被顶上的炮台攻击到了，否则绿色黏液会让你不能攻击。终于，见到了可露莉，钻机背包里的红色钻中出现了一女性的身影——可露莉年幼时去世的母亲。看来，钻机会自己行动也不无道理了。

离开监狱后获得升级齿轮，接着拉下开关关闭了红外线光束。接着一路返回，途中有很多藏着芯片的墙壁，要注意观察墙上的裂缝。回到停放间向左上前进，这里出现了带电的警卫，要先将其头上的螺丝拔出来才能钻掉他。

向上会看到附有“加农洞”的管道，当通过时蓄力等级和上面的数字相等时，便会被快速弹出，否则就会被快速弹回去。先向上取得三级升级齿轮，然后进入管道。向上连续两个3级钻击通过蓝色管道可获得宝物。

后一个场景出现追兵，不能被他攻击到。因此要一边用钻击打掉他的攻击一边后退到最右边的门内。而后一个追兵在要在抵挡攻击的间隙滑到右边平台，到达右边的门内。最后前进的过程中就没什么难点了。而深入到最左上的警察局长室是有宝箱可以拿，获得后进入下层的门内。



在一片静寂声中前进，突然主角又被关住了，是局长的陷阱。玩家要在丢下来炸弹上的数字倒数到0以前将上面的螺丝拧下来，至于是按L还是R键，就要看炸弹上的颜色了。成功脱困后终于来到了监狱的大门前，女警队长出现，本以为会有一场恶战，却没想到女警队长对局长的做法感到奇怪而帮主角打开了开启大门的机关。

在悬崖边，局长亮出了自己的绿宝石，远方的机械塔产生了轰鸣，变为了巨型机器人袭来。对方的激光攻击要跳上方块来躲避，只有要用滑动躲避机器人发射出的导弹。然后是重点，要控制钻头向上钻击，当对方的机械手向下砸来时便会反弹到自己头上。当其机械手脱落时就要进入内部破坏引擎了。在内部活动是有时间限制的，破坏电缆可使时间增加。机器



人内部的管道遍布着加农洞，要记清楚蓄力等级才能顺利赶到最深处破坏引擎。下面将三次进入的管道内加农洞所需等级列一下（句号表示切换场景）。

第一次：1、2。（红色）2、2、1、1、1、3、2、引擎。

第二次：1、2。（红色）2、1、1、1、1、1、1、2、2、1、（蓝色）1、2、1、1、2、引擎。

第三次：1、2。（红色）1、1、2、1、（蓝色）1、1、（红色）1、（蓝色）1、1、1、1、（红色）1、3、（蓝色）1、3、（红色）1、1。然后用三级蓄力冲吧。

其中第三次进入前，机器人的机械手从上方砸下来的几率很小。先控制机器向上钻，当机械手横向攻击时就跳开。而进入内部后要先多多破坏电缆，补充时间，然后就一口气冲刺吧。胜利后获得了绿钻石。

6-1 钻头导弹

进入此关前建议多多强化主角的HP。库罗乘着主角被抓这段时间，发射螺旋导弹袭击了红钻的总部。由于地底主角的父亲正在养伤，所以一定要在导弹钻入地下时阻止他！为此，主角从导弹的喷射口进入了内部。

一路向下前进，途中的障碍考验的都是玩家的操作技术，而水平平台间有时候滑动比跳跃好用得多。接着会出现时间限制，要赶紧前进，途中要用砖块中的炸弹来破坏白色钢块。



最终来到了转轴处，要用L键来钻转轴阻止导弹的前进，然后继续追击让导弹逆向前进。

虽然成功了，但主角的这个方式让炸弹的自爆装置启动了，要赶紧逃出来。之后要在管道内用三级蓄力快速前进，途中遭到阻挡也不要放开旋转键，在紧要关头会开启。进入控制室拉下开关让导弹逆喷射后发生警报。要移动蓝色芯片到两边机器控制平衡，一定要让白色刻度指在中间。将导弹这个大礼还给库罗后他驾驶着装甲城堡登场了。

6-2 基地的真面目

要阻止最终城堡，主角只能孤身潜入，而运送钻机的拖车被敌人压毁了……这次没有任何指示了，主角一路杀向内部，从墙上的洞进入获得2级升级齿轮。而三级的升级齿轮则要在下一个场景某个黄色方块右边的墙壁内隐藏着，获得后才能利用黄色方块继续往右。然后就是进入城堡内部大肆破坏了。终于，城堡轰然倒下了。

废墟中，主角找到了钻机，可惜钻头和齿轮已经不堪使用了。此时哈古拉出现，宣称自己只要有黑宝石可以随时复活，并嘲笑主角已经无依无靠了。此时信号传来，同伴们都活着，主角并不是孤身一人，况且，就算没有了钻头，依然可以用自己的拳头来教训敌人！战斗开始，大家不要被超强的敌人所迷惑，他的所有攻击都是假象！引诱他放尖刺攻击后向后跳，然后抓住机会在他冲过来时给他一拳……哈古拉身上



的黑色钻石随着他的野心一起破碎了。面具破裂后的他竟然哭着走了……众人夺回了红钻石，并将黄钻石还给了女警队长，而正当为另两颗钻石如何处置而犯愁时，双胞胎婆婆将钻石都卷走了……画面转为红钻基地，可露莉的父亲已经痊愈了。卡布爷爷建议用红钻石的力量修复基地，但众人还是决定去探宝，毕竟用亲自找来的财宝修复基地才有意义。



GBA

海贼王

◆Bandai◆ACT◆2005年9月7日◆美版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆29.9美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

ONE PIECE

别因为这是一款美版游戏而对它失去兴趣，除了显示的语言是英语外，整个游戏可是地地道道的日式风格哦，喜欢《海贼王》和日式动作游戏的玩家绝对值得尝试一下。游戏不仅控制手感良好，而且有丰富的收集要素，很多东西不是简单玩一遍就能找到的，甚至有的还要打通后面的关卡学会技能后才能回去得到，因此各关卡的重复挑战度也很高，是一款比较耐玩的游戏。还要说什么呢？赶快面向大海，开始寻找宝藏的伟大冒险吧！

文 ChinaGba meteorsyd 编 铭风

基本操作

A键：跳跃。

B键：攻击，可连打形成连续攻击。

下下：在得到Gun Gun Fruit后才可使用的特殊动作，作用是可以浮空一段时间。

上+B键：近身扣击，有炸弹时会丢出炸弹。

下+B键：路飞的招牌动作，伸长橡胶手攻击，可击倒前方多个敌人。

（空中）下+B键：在得到Straw Hat后才可使用的的特殊动作，攻击正下方，可击碎特定石块。

A+B键：必杀，消费一格能量糟 。

上+A+B键：威力更大的必杀，消费两格能量糟。

L键：当队伍中有多名成员后，可以按L选择使用谁的必杀。

R键：伸手抓住前方的特定物品，可以配合方向，但不具有攻击判定。

START键：可以选择结束游戏。

要说的是游戏的动作性相当不错，有兴趣的玩家不妨试着组合一下招式，相信这些简单的连续技一定会给你带来另一番体验。(^_^)



游戏中的收集

游戏中有两种可收集的道具，一种是每关都有隐藏的金币。关卡中的金币总数和已获得数在关卡下方有显示。而另一种收集则是剧情道具，获得方式各种各样，有的是打败BOSS，有的是从宝箱中得到。总之想全部得到是得下一番工夫的。





伟大的冒险

※特别提示：对于那些收集欲强烈的玩家可能会因为一关的东西没有找齐而反复打同一关，不过游戏中有不少东西是必须在之后的关卡中得到道具或者学到技能后回来才能得到的，所以说大可通关后再开始收集。



NAVY BASE

AREA 1

关卡开始不久就会看到一个标有“？”的箱子，接触一下就会告诉你用“R键”可以抓住前方的绿色竹竿进行飞跃，快试试吧。而且飞跃时冲撞到敌人具有攻击力，非常好用。



在图中的地方向上按R可以跳到高处，能找到一枚金币。继续走上方道路，会来到一空的版面。但如果先走下方路线，在关底的上方与一白色衣服的NPC对话后再返回这里的话就能遇到BOSS了。

金刚棒亚比达是相当容易对付的BOSS，她只有跳起后砸下的棒锤有攻击判定，因此大可贴近她，等到跳起后走到她身后就可以轻松回避攻击。使用必杀的话更能对他造成大伤害。战胜他后可以收集到他的武器。之后返回到之前的场景，走下方路线，一路到底就能过关了。



游戏中每通过一关，会对你所消灭的敌人数量进行评价，而得到的分数则是路飞的通缉价格……努力成为通缉榜上的第一吧！

AREA 2

这关中的敌人凶狠了不少，要时刻注意HP的剩余。途中遇到的一个球状飞行道具，可以按R抓住它，然后按顺着摆动按左右增加摆动幅度，就能跳往高处。这里前面有一个宝箱，但暂时无法打开。之后会遇到一个被铁箱挡住的路口，在这里下方得到炸弹后，对着铁箱按上+B就能用炸弹把路炸开了。



BOSS很容易对付，只会不断在版边躲闪，出现的小兵也很容易就能消灭。只要看准时机使用必杀就能简单取胜。

AREA 3



BOSS关，敌人会使用飞行道具远程攻击，并且有无敌时间，最好不要连击，用长拳慢慢耗是个不错的选择，等有能量了再看准时机出必杀，总体来说不是太难。

PORT TOWN

AREA 1

敌人不是很难对付，但要小心版面里有很多会摔死的地方。在索隆入队后可以按L替换他来放必杀。

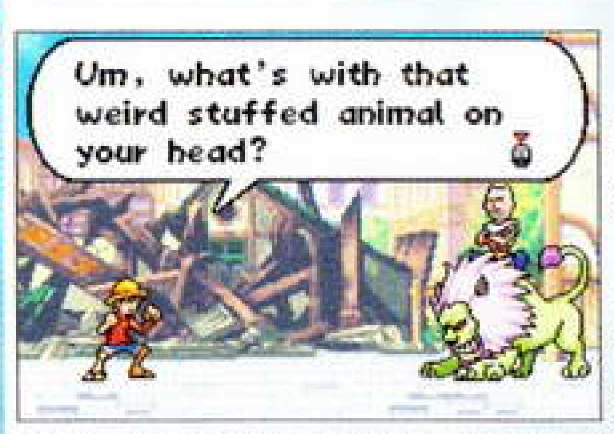


在悬挂的绳索上跳跃，在下落到最低点时跳跃可以跳到更高的位置，反复就能达到高处的平台，有一枚金币就必须这样获得。

这一关有一种非常有趣的机关——大炮，路飞进入其中的话就会被发射出去，按A可以跳跃，在撞墙的瞬间点A可以反弹，在狭窄的墙间不断反弹就能达到高处。一般有大炮的周围必有需要这样进入的隐藏通道。

AREA 2

在第二个场景中有分支，走上方的路线可以得到金币。继续前进遇到的骑独轮车的敌人虽然速度很快，但只要看准时机躲避后反击到他就能把他打跑。



对付BOSS时，必须先将其从狮子上打落才能对他造成伤害。抓紧为数不多的攻击机会用必杀快速了结战斗吧。

打通这关后记得要再来一次，第一个场景中的狗会给路飞一个收集道具——钥匙，最重要的是有了这个以后，之前遇到的宝箱就都可以打开了，又可以得到不少金币。

AREA 3

对付小丑巴基，战斗比较麻烦，不知道怎么打的话很可能无从下手。因为他会回避所有站立的攻击，所以要用其他方法攻击，有一种方法是跳起攻击他的头部，但是这样打实在太慢；还有就是在他丢出飞刀后跳到他面前，这个时候他不会回避，是连续攻击的好机会。只要耐心等待机会，要获胜也并不是特别困难。BOSS在HP一半以下时会分裂身体攻击，要小心躲避。



SYRUP VILLAGE

AREA 1



这一关中有很多刮风的地方，顺着纵向的风可以跳得更高。如果通缉金已经达到25000000，还可以连按方向的下下来使用能力顺风轻松飘到高处。而几个横向刮风的场景则要特别注意，小心别被吹到坑里去了，多借助来回的抓杆冲刺会轻松很多。(第一次发现路飞的橡胶身体还挺适合当蜘蛛人……)

AREA 2



本关的敌人结实了不少，得多打两拳才能消灭。另外这一关的场景比较庞大，而且分支很多，想得到所有金币的话可能要多打几次才能跑遍整个关卡。还要注意多利用抓横杆连续飞跃才能找到些隐藏道路。

BOSS会使用催眠术，被他黄色的波打中的话会混乱，红色的则具有昏睡的效果，对方HP一半以下时释放的蓝色波不仅无法回避，更会让屏幕一段时间内显示马赛克，相当麻烦。但好在他的招数威力不大，小心一点就能胜利。



AREA 3

对黑猫海贼团的克洛船长，比起第二关的BOSS来，这个家伙可算是简单多了，但也要小心他会瞬移到路飞的身边进行攻击，因此不要频繁使用连续攻击，万一打空的话长时间的硬直很容易受到反击。半血后他会使用来回冲刺的招数，不过也不是特别难躲。

BARATIE

AREA 1

这一关比较漫长，敌人也比较多，人多时不要吝惜必杀，反正能量增加的很快，不用也是浪费。在第一个场景中踩移动平台走上方的路线可以得到炸弹，炸开后面的铁箱可以找到金币。

这一关中有一种旋转的横杠，抓住后不会飞出，会随着旋转逐渐下落，因此想要借助这个跳到高处的话必须抓紧时间。



AREA 2

船骸中的战斗，有很多会摔死的地方，跳跃前一定要看清前方的地形。这关中会有一种穿铁甲放火焰的敌人，一般的攻击对他没有效果，必须从背面打他才能造成伤害。如果索罗

在队伍中的话，在之后的关卡中会发生剧情，之后得到收集道具。

关底会遇到BOSS，不要看他拿双锤就以为是力量型角色，实际上他的速度也丝毫不慢，要注意他的移动；半血后他会使用破坏地面的招数，要当心别从空洞落下。

AREA 3



BOSS关刚开始时，他会躲在远处放飞行道具，在前进的同时不仅要躲避这些东西，还要当心别掉入海中。在版面的最后会看到BOSS，他的攻击只有两种，举起盾牌放子弹，向空中丢炸弹，两种攻击的速度都很慢，相当容易回避。

半血后他会发射红色的子弹将版面的下层用毒雾淹没，并追加一招近身的攻击。可以先耐心躲避攻击，等下方的毒雾散了之后再找机会攻击。



ARLONG PARK

AREA 1

进入这关前要确认通缉金额是否达到70000000，因为没有得到Straw Hat的话，是不能使用空中下+B这招来打通关卡中的一必经道路的。这关中有很多圆桶木箱，可以用来垫脚，但是打掉了就不会恢复，因此高处的木桶不要攻击，否则高处的东西就无法获得了。

这一关中有很多打一拳就跑的鱼人，本关也是计算赏金的，因此不要让他们简简单单就跑了。

AREA 2

场景里有很多被冰覆盖的地形，上去之后只能向前移动，要当心路中的陷阱和敌人。这一关的场景也非常大，要仔细的搜索。因为必须要找到其他3个同伴后，才能让二人组让路，否则无法继续前进。



关底遇到了之前不断出现干扰路飞的3个家伙，他们会轮流对路飞进行攻击，速度很快。之前积攒的能量现在可以用个痛快了，尽快将他们个个击破以减少危险。

AREA 3



BOSS有两排HP，因此是场持久战，前期要格外小心。开始他的攻击比较单调，但是近身攻击很快，最好远离他，等他冲过来后跳到背后猛K之。打掉一排血后会跳进水里，然后飞到空中落下攻击，只要看准他的影子就很容易躲避。

BOSS的HP减到一定程度会发生剧情，这个时候他会变换攻击方式，先要小心的抓着飞行球往上跳，在上层平台再与之战斗。之后他只会跳斩攻击，只要在他起跳后走到他背面就能躲避，然后在他休息时重创他。



ROGUE TOWN

AREA 1

最后的大关，机关基本都是以前遇到的东西，相信应该已经能熟练应用来解谜了。不过敌人的数量和强制战斗的地点明显增多，要注意HP残量。途中一些关闭着的门，要先在附近找到同伴后返回就可以通过了。另外，这两关的金币各有九枚之多，想全部找到真是得智勇双全才行。

AREA 2

强制移动的横向关，对跳跃的要求相当高，一不小心就要从头开始。而且因为是强制的移动关，很多道具要想得到必须动作够快才



行，因此对版面熟悉之后再去收集金币可能会更好。关底的BOSS相当简单，不过攻击速度很快，最好先引诱其攻击露出破绽，再抓紧时机攻击。

AREA 3

最终BOSS战是和斯莫克战斗，他的HP足足有3排长。一定要稳扎稳打，否则前功尽弃的话可真是欲哭无泪了。开始时他会使用升龙和长拳攻击，躲避后反击即可。还剩一排血时会向两边同时放出拳头攻击，离远一点就能保证安全。总体来说其招数变化不大，因此难度不是很高，只要有点耐心就行。

打败BOSS以后先别急着高兴，因为他可还没打算放过路飞，要一边躲避他的攻击一边前进，如果被他碰到的话就会立刻失败，因此这里不能有半点失误，所以说这一段路程可能比之前的战斗还要难一点。最后只要回到自己的船上就能彻底摆脱这个家伙了。



最后的最后，在进入伟大航道前，同伴们集中在一起谈着自己将来的理想。路飞的理想，不用说，自然是成为传说中的海贼王了。于是众人团结在一起，向着各自的理想继续着伟大的冒险之旅。相信在经过了暴风雨夜之后的第二天，一定又是个阳光灿烂的日子！

通关后

游戏中还有不少隐藏的模式，既有SOUND TEST 这样休闲的模式，也有像BOSS BATTLE这种相当值得挑战的部分。下面列一下各模式的出现方法。

MINI GAMES：通关后出现，看你最多能击倒多少敌人。

BOSS BATTLE：收集到所有的金币后出现。

SOUND TEST：通关后回到第三大关的AREA 2，向右下方向走，可以从呆在那的NPC处接到任务。还记不记得游戏中遇到过的小宝箱么？对，现在就是去把所有6只小宝箱收集起来。这6个宝箱分别在前五大关的AREA 2和第六大关的AREA 1中。全部找到后再回到接任务的NPC处就能开启了。

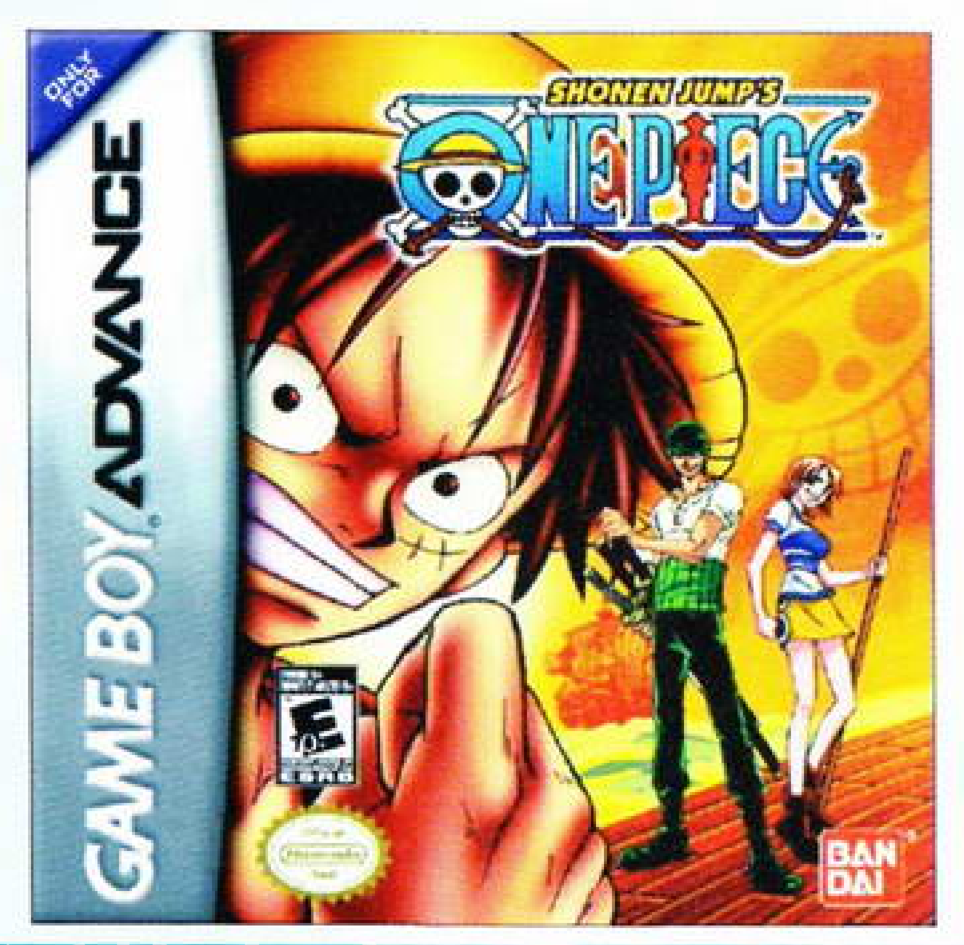
赏金数的作用

赏金数并不只是用来看的，每累积到一定程度会有各种奖励。下面说一下几个重要的奖励。



25000000	得到技能道具 Gun Gum Fruit
45000000	提升生命上限
65000000	提升能量上限
70000000	得到技能道具 Straw Hat
120000000	提升生命上限
150000000	提升能量上限

有趣的BUG跳跃：当挂在飞行球上时，当路飞的身体摇摆到某一边的最高点时同时按下AB，就会发现路飞向着这个方向“飞”了出去……





全秘宝收集

01. Zolo's Stomach Band	1–3 过关获得
02. Rika's Rice Ball	通过 1–2 后再次回到 1–2，从小女孩处获得
03. Axe-Hand Morgan Statue	1–3 过关获得
04. Alvida's Iron Bar	击倒 1–1 关中的隐藏 BOSS，详见攻略正文中 1–1 关的说明
05. Map of the Grand Line	2–3 过关获得
06. Treasure Key	2–2 通过后，再次进入该关，从小狗处得到，可以用来开启游戏中的宝箱
07. Cabaji's Unicycle	2–1 关中必须击中骑独轮车的敌人，过关后获得
08. Chouchou's Dogfood	2–2 过关获得
09. Special Buggy Ball	2–3 过关获得
10. Usopp's Sling Shot	3–3 过关获得
11. The Merry Go	3–2 通过后，再次进入该关，在关卡上方一宅院场景中，与管家对话后获得
12. Kotatsu-buton Cape	3–1 关中击倒 BOSS 后过关获得
13. Chakram	3–2 过关获得
14. Cat's Claw	3–3 过关获得
15. Lollipop	4–3 过关获得
16. Mackerel Head One	4–1 中从 NPC 处获得
17. Free Food	4–2 过关获得
18. Gas Mask	4–3 过关获得
19. Belle-Mere's tangerine	5–1 找齐队友后与本关中的 NPC 交谈
20. Genzo's Pinwheet	5–2 找齐队友后与本关中的 NPC 交谈
21. Snail	5–2 利用旗杆进入一场景右上方的通道，从宝箱中获得
22. Hatchan's Octopus Trap	5–2 过关获得
23. Roast Pork	5–1 过关前的场景中，左上平台宝箱的里获得
24. Tooth Gum	5–3 过关获得
25. Momoo	5–1 中利用过关旗帜前的大炮，可得到场景下方的宝箱，从中获得
26. Usopp's Goggles	6–1 找到乌索普后，回到三个门并列的场景，在左上的 NPC 处获得
27. Elephant Tuna	6–1 中 NPC 处获得
28. Chop Chop Fruit	6–1 在看到过关旗帜后，往上方跳，消灭 BOSS 后获得
29. Billow-a-bike	6–3 过关获得
30. Truncheon	6–3 过关获得
31. Wado	1–2 过关获得
32. KitetsuIII	6–1 队伍中有索隆时，一处场景的右上通道中，从 NPC 处获得
33. Yubashiri	与密宝 32 同时入手
34. Shigure	6–2 过关获得
35. Black Sword	4–2 索隆在队伍中的话，游戏中会发生剧情，之后获得
36. Straw Hat	通缉金额达到 70,000,000 时获得，可习得技能
37. Gun Gun Fruit	通缉金额达到 25,000,000 时获得，可习得技能
38. Master of the Near Sea	通缉金额达到 100,000,000 时获得
39. Pansamay	通缉金到 300,000,000 时获得
40. Pandaman	通缉金 350,000,000 以上获得
41. Straw Hat Pirates	找到游戏中所有的海贼旗帜
42. Navy	通关后再次挑战 1–3 后获得
43. Buggy Pirates	通关后再次挑战 2–3 后获得
44. Black Cat Pirates	通关后再次挑战 3–3 后获得
45. Krieg Aramada	通关后再次挑战 4–3 后获得
46. Arlong Pirates	通关后再次挑战 5–3 后获得
47. Alvida Pirates	6–1 过关获得
48. Veggie Pirates	3–1 有小孩子挡路的地方，找齐队友就能通过，在之后的场景宝箱中得到
49. Cook Pirates	4–1 中找齐队员，再与关底前的的 NPC 交谈即可获得
50. Red-Hair Pirates	通过 BOSS BATTLE 模式后取得

注："2–3"表示第二大关的 AREA 3，依次类推。

老朋友蜘蛛侠又再次和我们见面了。本作在清版动作游戏的基础上更增加了格斗游戏的感觉，将前作用作发射蜘蛛丝的R键改为了腿脚的攻击，拳脚分设在两个按键大大提高了打击感，使游戏上的进程更加爽快。另外玩家还可以控制亦正亦邪的最终BOSS毒液，他的加入为游戏增色不少，再加上引人入胜的剧情，本作是近期很值得一试的游戏哦。下面，就让我们再次进入那个繁华却充满诡秘的都市，去体验蜘蛛侠的全新故事吧。

GBA

终极蜘蛛侠

◆Activision◆ACT◆2005年9月22日◆美版

◆1人◆自带记忆功能◆128M◆29.99美元

◆无对应周边

Ultimate Spider-Man

文 ChinaGba 吓一个就是你 编 LIKY

《终极蜘蛛侠》完全攻略

人物介绍

本作可选择的人物有蜘蛛侠和毒液两人，两种风格截然不同的人物，使本作的冒险更富有变化。

蜘蛛侠



蜘蛛侠的冒险中最好能躲就躲，就多利用其移动性高的优势，没有必要过多与敌人纠缠。

其道具包括——

- 可增加蜘蛛丝MP的上限
- 可增加蜘蛛网的连发数
- 上勾拳：上+B



毒液



毒液的风头几乎盖过了蜘蛛侠，身为最终BOSS的他自然实力不凡，但由于其HP会不断减少，所以吸收敌人HP成了游戏中的必须。

其道具包括——

- 增加HP上限
- 吞噬攻击：下+B
- 加快行动速度
- HP不再缓慢减少



道具都需要在每一小关中自己去收集到，难度并不大，多多留心就好。

操作方式

按键	效果（蜘蛛侠／毒液）
十字键	移动／同
A	跳跃／同
B	拳攻击／同
L	发射攻击性的蜘蛛丝／发射触角的方向指向
R	脚攻击／触角攻击，可使敌人短时间昏睡（敌人HP少于一定程度时可吸收敌人补充自己HP）
A+A	使用蜘蛛丝空中漫步／无
A+L	空中下踢／空中触角攻击
L+A	放射粘性的蜘蛛丝（配合方向键来通过一些地点）／伸长触角粘住墙壁（用来攀缘一些地点）
前+A	吸在墙上时可不断的小跳上行／同

全剧情攻略

就在几个月前，我同我儿时的朋友Eddie Brock再次相聚。我们的父亲在他们因空难去世前曾经在一起工作。他们共同研究创造了一项发明，希望能够致力于人体癌细胞的治疗。但是我的父亲却将这项本身就相当危险并仍存在着诸多误差的发明资料交给了一个不应该得到它的人。这个人带走了资料，并将其中的一些生物发明应用于战争目的的开发。我决定要将这份资料夺回来，我们不希望它成为一个灾难的导火索，必须将其扼杀在摇篮里。

但就在我们马上就要完成这一切时，出人意料的事情发生了，并且如此的诡异。我的身体开始被一种力量驱使出现莫明的变化，似乎比我以前身体的感觉还要好！但这只是个开始，这种力量在不断的吞噬我，如同生命一般，



融入了我的身体……

当Eddie发现了我，这种力量也同样袭向了他，他开始变得的狂乱，似乎完全失去了自己。我没能够挽救他……

直到现在，他仍徘徊在那里，某个地方……

Issue 1 细微时间（蜘蛛侠）

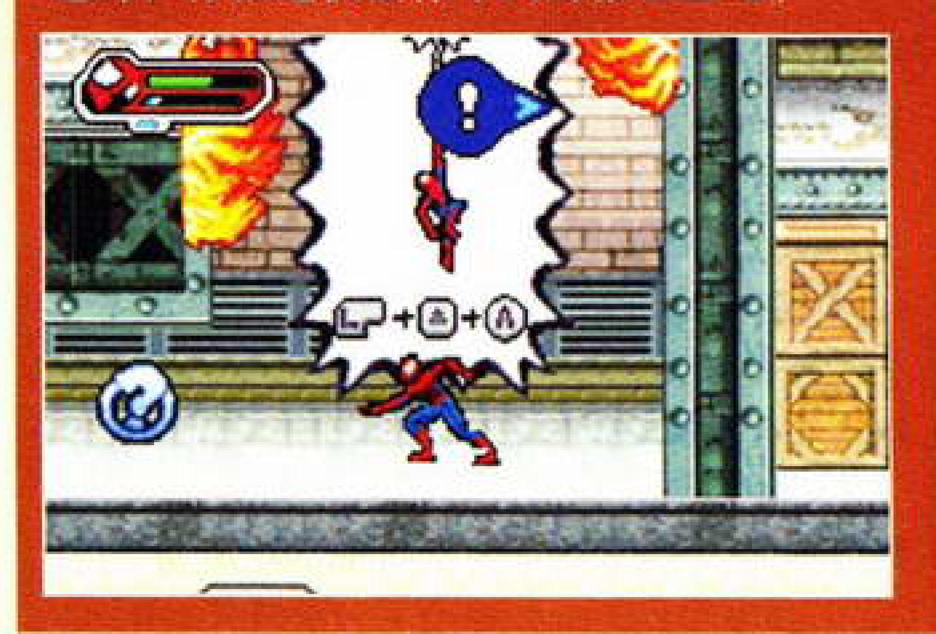
三个月后……

Peter："非常感谢你帮我缝补了这件滑稽的服饰，你知道，我都这样解释它。"

M-J："不要这样说哦。"

Peter："哇哦，你看到那辆飞驰而去的警车了吗？一定有什么案子发生了，我最好应该跟上去看看有什么能帮忙的，别忘了，我可是你们最友好的邻居，蜘蛛……"

M-J："好，好，我以前都听说过，我知道的，你就赶快去做今天的救世主吧！"



要点

Chapter 1

简单的熟悉操作

在游戏中，许多场景中的如火焰、电光、从高台上掉落等都可以对敌方造成伤害，所以利用好场景设施也是顺利攻关的条件之一。

Chapter 2

根据提示解救人质

干掉前方大仓库里的6个敌人。

Chapter 3

仓库内部的铁架上下要干掉6个必须解决的恶棍。

终于解救了居民，但在看着这个城市里的混乱，似乎有一个很大的阴谋在酝酿着，难道这些小丑似的家伙们都是要为Shocker效力的？我真的不认为有谁会这么傻。但我还需要按着这条线索继续巡查，一定要找到其背后的主谋。

Issue 2 狂乱（毒液）

Eddie："我不知道究竟发生了什么，更不知道我为何会一直呆在这里。这种能量吞噬了我，我不知道我还能再继续承受多少。"

（变为毒液）

毒液："我必须……不断地去吸收！去吞噬！"

S-S："哦，那不是我们的'孩子'么，快阻止他！"

要点

Chapter 1

毒液的HP会不断地慢慢减少，需要不断将敌人的HP打剩一丝后按R将他们吸收来补充自己的HP。

在有蒸汽的地方要先去破坏破坏蒸汽阀门。



Chapter 2

走出下水道来到街道上，一路前行干掉高架台的敌人。

在施工工地，主要就是要不断破坏电闸，打开电网前进。

Chapter 3

干掉18个敌人 。

S-S:“亲爱的，看来我们该告诉Trask，我们的目标已经冲破电网逃走了。”

Trask 的实验室内——

Toomes:“Brock从S-S那里逃走了，Trask 博士。”

Trask:“我们需要找到他，得到那种能量，Toomes。政府的这份合同可是相当值钱哦。”

Toomes:“根据我的资料显示，蜘蛛侠似乎克服了这种力量，所以根据生物理论来看，Brock 现在的要找的一定是蜘蛛侠。”

Trask:“既然我们知道了Brock的目的，那么看来如果我们先抓到蜘蛛侠，Brock 就一定会主动转投我们的。去告诉S-S，我又给她增加了一个新目标。”

Issue 3 隐秘的责任（蜘蛛侠）



新闻播报员:“目前，警方正在努力逮捕光天化日之下试图抢劫银行的年龄约33岁的Herman Schultz。Schultz已经有效地控制了曼哈顿中心，警方正在努力与其谈判……”

M-J:“嗨！Peter！那个混蛋正在纽约持枪抢劫银行！”

Peter:“哦！我的天……可这里……”

M-J:“你用10分钟过去，然后马上搞定事件再用10分钟回来。你能做到的！”

要点

Chapter 1

在这里要做的就是先破坏几个机关装置，打开红蓝两道激光门，并拆除爆炸装置，需要注意的是爆炸装置的警示符号出现后将会进入倒计时，必须在限定时间内破坏掉，否则就得重新来过了。

其中一个机关需要在最上面横向右“飞”过大钟去破坏。

电网在其不放电时可以通过。

Chapter 2

分别解救4个人质。

小心穿过电缆密集的通道，在前方大金库内分别干掉五个敌人。

下一场景遇到S-S，她说她知道Shocker的行踪（果然来骗蜘蛛侠了）。

需要按照提示一直紧跟着她，途中的敌人能躲就躲，没有必要过多纠缠。在尽头不见了她的人影，此时需要往回走，在并排的通道处上行，喷水的地方强行跳下即可。在水道尽头遇到了伤痕累累的Shocker，他还向蜘蛛侠揭露了S-S的阴谋。

Chapter 3

与S-S的战斗在所难免，使用蜘蛛丝可以暂时封住她的武器，来帮忙的杂兵虽然麻烦，但干掉他们可以得到加血，比较厚道，S-S只是HP较多而已，难度不大

Spidey："这是你应有下场，对吧，我可该走了。Shocker提到了Trask这个名字，我父亲去世前正是在Trask的实验室工作。不过为什么他现在要追踪我？"

Spidey："哦！该死，竟然撞到了银行房顶的玻璃……这一下可真重啊，大脑好像都要飞出我的脑壳了。"

Spidey："好吧，这真是古怪，也许我需要离开几天来避避一些人要杀害我的风头。"

而就在这时，Eddie Brock的身影出现了……

Issue 4 吞噬的艺术家（毒液&蜘蛛侠）

Eddie："又发作了，这种感觉……似乎被什么控制着。我一定要找到它。"

为了放松心情，M-J陪Peter去参观博物馆，但——

M-J："你怎么了Peter？"

Peter："呃，我的头在剧烈地疼痛，一下比一下猛烈的重击……我想可能是我体内蜘蛛侠意识的的幻觉的作怪。你快远离我一点，到个安全的地方去。"

Peter："哦！这究竟是什么在持续不断？"

此刻，毒液出现了……

当他们再次相遇后，毒液却感到自己目前的力量还无法面对蜘蛛侠，他需要继续的吞噬。为了防止毒液杀害无辜，蜘蛛侠行动起来……



要点

Chapter 1

首先是控制毒液，破坏电闸打开电门，短暂无敌状态的药水比较有用。

Chapter 2

在游客仓皇逃窜中分别按顺序破坏机关打开相应颜色的激光门不断前进。

Chapter 3

蜘蛛侠出马了，跟踪毒液，连续救下6位即将被其吞噬的人。

Peter："Eddie的身体发生了什么……我不能太长时间的靠近他，就是这种力量使我感到痛苦的么？"

回到家中——

Peter："Eddie也拥有这种力量，这是我们的父亲制造出来的。"

M-J："也就说，如同你身上的那部分力量？"

Peter："不……恩，也许是的，如果从爬虫类的角度来说。在博物馆我想靠近他时，我就会异常的痛苦，仿佛我的大脑要爆出一般。"

M-J："通过显微镜你在你的血液样中发现了什么？"

Peter："我不清楚，但是里面却有一些暗黑色的奇怪细胞。"

M-J："会不会是在你们接触后你携带了他的力量？你看到的那些暗黑细胞会不会就是其中力量的一部分？"

Peter："也许吧，可Trask追寻我究竟是为了什么？他寻找这种力量以及Eddie又是为了什么呢？"

Issue 5 追捕（毒液）

W-P-M："这个可是个坏记录啊S-S，我们一直纠缠在这件事里有什么价值啊？"

S-S："你知道Trask付给了我们多少。电流是毒液的弱点，我们的新设备该为他工作一下了。"

毒液方面——

Eddie："又有更多的人来追捕我了，不过，这只是为我更增加了食物而已。"

要点

Chapter 1

继续穿梭于午夜林立的高楼中，有火的地方需绕行。

这里主要要做的就是不断干掉S-S的新型电器士兵，之后便可以通过电网了。

红色兵的大面积电光需要小心。

Chapter 2

扔炸弹的黄衣工程师会在其倒地起身后释放爆炸，小心不要太过近身。

施工的悬铁处消灭5个电器士兵。

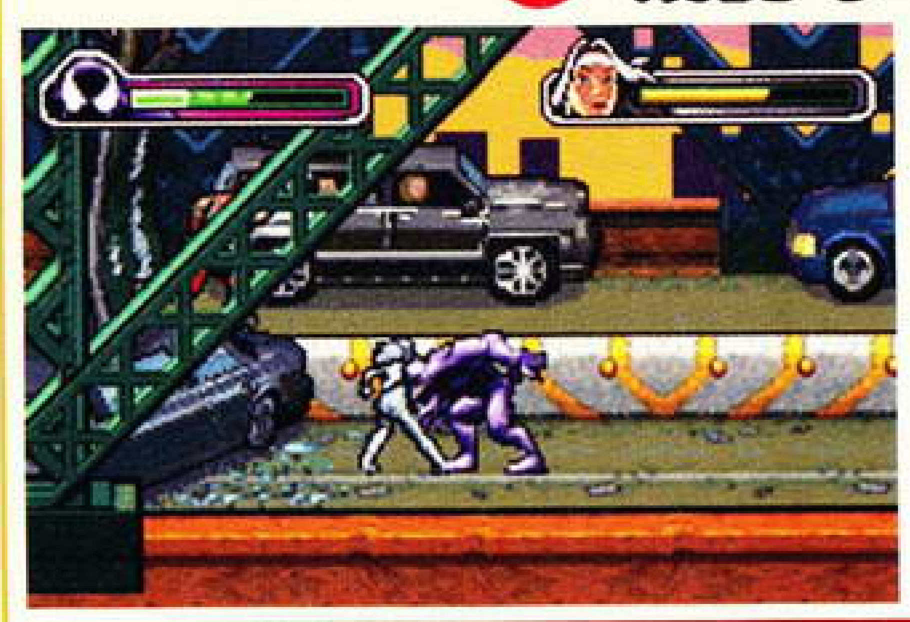
下一场景在楼内干掉7个电器士兵，这里的敌人十分密集，需要小心。



Chapter 3

27个敌人的围攻，最好一直守在其中一边，不然到最后的5人一起出现时会十分被动。

Issue 6 蔑视与冷落（蜘蛛侠&毒液）



Spidey："如果Trask正在寻找Eddie和这种能量，那么我敢打赌他一定知道我们父亲出事的那场空难中到底发生了什么，也许制造这一切的就是……为他着想，我倒真希望他没有责任！混蛋！"

Spidey："S-S那女人是为Trask办事的，我需要找到她，然后从中了解其中的千丝万缕。"

要点

Chapter 1

直奔楼顶，这样进去后才能在里面破坏掉电闸，再从中部穿过炸弹的炮火继续前进。

下一场景的屋内火光冲天，赶快去营救两个被困在火中的人。

接下来需要干掉楼内的6个电器士兵和外面的8个红衣武装兵。

Chapter 2

毒液方面，与S-S发生了正面交锋。

杂兵是补血的好东西，多利用R键昏睡S-S去吸收杂兵恢复体力。

Chapter 3

蜘蛛侠为了追寻Trask，不能失掉S-S这根线索，他冲了上去。

与毒液的战斗十分艰苦，他几乎没有硬直时间，被打倒后的旋转也会对蜘蛛侠造成伤害，虽然其HP会不断减少，但在这么小的战斗空间里显然躲是根本躲不久的，多利用蜘蛛丝封住他，然后不断地躲闪进攻吧。

Spidey："你不会是死了吧Eddie，哦……我的头……你难道不知道我用了多长时间才……我……我……"

S-S："一个多么惊喜的礼物啊，一石二鸟！"

Issue 7 实验室的考验（毒液&蜘蛛侠）

Peter："啊哦！这是在干什么？我在什么地方？"

Toomes："这里就是Trask博士的武器研究实验室，Parker先生，你的朋友Eddie非常仁慈的告诉了我们你真正的身份。告诉我，你是不是曾经被融入了毒液的能量？"

Peter："你，你怎么知道？"

Toomes："看来这种能量自动融入了你的身体，神奇的是可以通过Eddie来维持，有意

思。微小的能量粒子融入在你体内，并在你遇到Eddie后幸运的存活了下来。来看看我们能不能帮助他们，哦对了，用这个杀死你们，我是想让你们知道，我始终认为你们的父亲是个大天才，10年前就已经站在了最前沿啊。哦等等，这个指数，不可能啊……”

Peter：“不——”

与此同时，在旁边一个充满电流的小房间里——

Eddie：“什么？一种力量涌了出来，发生了什么事？”

是已经变异陷入狂暴的蜘蛛侠！

Eddie：“哦天啊，是你。Parker！”

Eddie变为了毒液，与其厮打起来……

要点

Chapter 1

将其打为蓝血后就要马上吸收一下他的“毒液”能量，才能对他造成伤害。

需要注意的是，每次打倒他，他起身后都会放出满身的刺，这时先不要靠近，等刺收回后马上跳起攻击。由于毒液的攻击范围长，可以很轻松地打到他，如此反复。

Eddie：“这种能量……是的……我已经完全有把握控制了。感谢你们像狗一样来追捕我，不过现在……他是我的了。”

Spidey：“Eddie，不！”

Chapter 2

首先是操作要逃走的毒液，不要恋战，按照提示前进即可。

而蜘蛛侠则一面要破坏毒气阀救人，一面还要赶在毒液之前先找到Trask。

蜘蛛侠冲进了Trask的总部。

Spidey：“Trask！告诉我你都知道什么关于我父亲的事！Eddie也正在找你，我敢保证他不会比我更好的待你！快说！”

Trask：“所有关于你父母的事你想知道的，在这里都能够得到，在这里我……”

突然，已经失去理智的Eddie冲了进来！

Eddie：“Trask！”

不能失掉马上就要揭开所有秘密的机会！蜘蛛侠再战毒液！

Chapter 3

最终BOSS了，迂回战术是本战的首选，蜘蛛丝他虽然能马上挣脱开，但已经足够，可以好好利用这个时间差不断的将其放倒，形成一定的规律后就比较轻松了

Eddie倒在了地上，而Peter也终于在父亲的那份报告中了解了一切——

10年前，他把样本自己带走了，之后……

Peter看着眼前的一张照片——

Peter：“在那次爆炸中有三名幸存者，他们都称自己看到了一个同样的东西……”

毒液的影子！

其中一个目击者是我的妈妈，她死在了救护车上。

Eddie…你应该好好看看这个，它关于我们的父母。

但他……却已经不在了……破碎的窗……

又一个夕阳下——

M-J：“你想跟我说说这件事了吗？”

Peter：“我不知道该从哪里说起。”

M-J：“我爱你。”

Peter：“我知道，只是……Eddie，我的意思是。他离开这里了，我不知道我是否在害怕他，还是，为了他……”

M-J：“但是他并不在这儿。”

Peter：“不。”

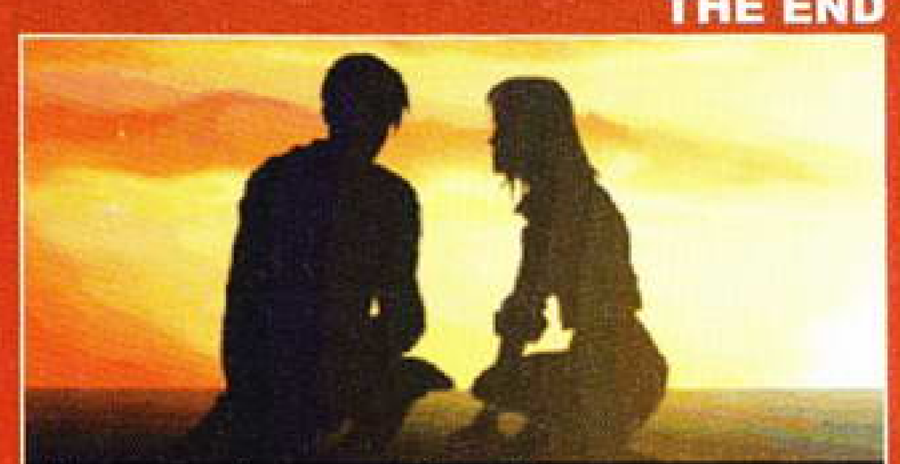
M-J：“现在是我在这儿。”

都市的楼顶——

Eddie：“事情现在变得不同了，这种力量和我……我们有一个交易，是我在控制。”

我不断地供给这份力量，而蜘蛛侠你却陷入了平凡的生活，你已经不会再是那个超级英雄了，你可以去再努力去寻求挑战，当一个新游戏即将开始的时候……

THE END



文 duckyyyy 编 LIKY



24辑笔者介绍了关于出城的基本方法和一些小BUG，并且透露了一些关于出城后的特殊效果。在这辑中，笔者将会向大家比较详细地介绍魂等级的计算、出城后 一些特殊魂、武器的获得以及魂等级突破上限的技巧。

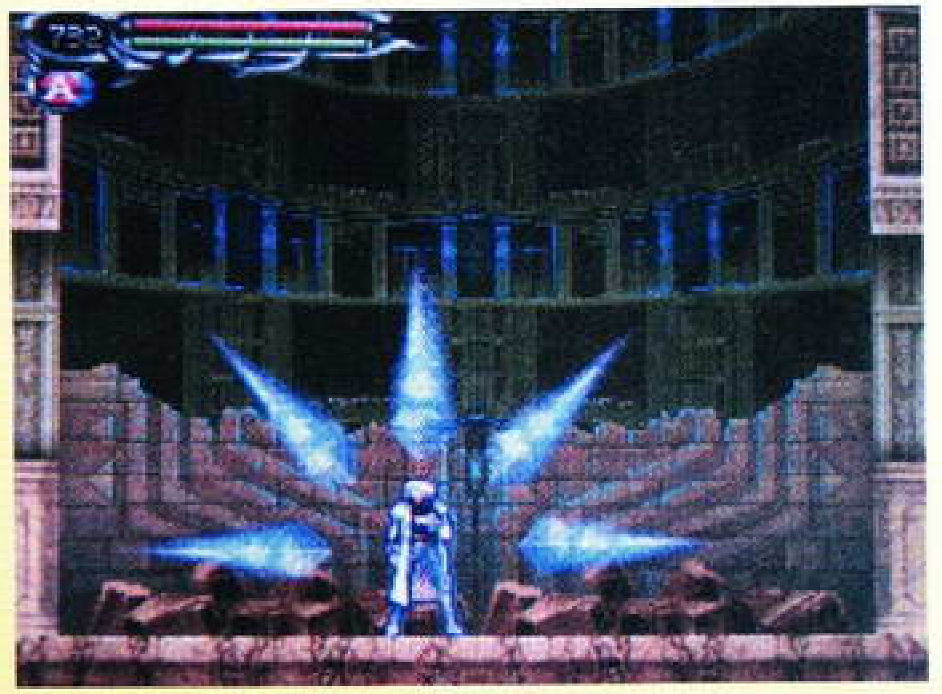
首先要向大家说明的是这次出城的最终目的，就是：1.拥有J模式三人组的特殊能力的红魂；2.部分有价值的战魂等级突破上限； 3.三人组特殊武器武器的获得。

拥有J模式三人组的特殊能力的红魂

先让我们先来看看如何获得三人组能力的红魂。这次《苍月》的出城最大价值就是获得三人组的魔法，并且他们的魔法是以红魂的形式出现在道具栏中的。笔者发现当用吸血瞬移技巧出城后获得三人组红魂的地点并不单一。但是为了能让各位玩家出城后安全回城的几率更大一些，笔者在这里推荐几个比较保险的出城点。

首先当然强烈建议玩家进行游戏存档备份，用备份档出城。首先来到时计塔的传送点，在贴近


▲苍真使用洋子的雷魔法时犹如吐舌头一般。


▲苍真发动洋子的冰魔法时语音还是洋子的女声。

左侧出城后可以获得阿鲁卡多的变身蝙蝠和J的小十字架。然后来到时计塔的存盘点，可以获得J的大十字架和洋子的冰魔法。用传送门传送到礼拜堂，在有堕天使射手的版面右上角（开始时有个小血瓶）出城可以获得J的圣水。接着在左侧出口有两个铁甲卫兵的这一行往左走，可以看见一个女武神，在这个版面的最左侧出城可以得到洋子的雷魔法。最后可以来到混沌最终BOSS处入口，可以得到洋子的火魔法。

要提醒大家的是，这次红魂的获得可能有一定顺序，建议玩家保守一些，按照上述的顺序进行出城。另外有一点十分重要，有的玩家可能会抱怨出城后无法正常回城。其实原因是出城时间过长或者滑铲使用过多。笔者发现上述出城地点当出现数据改变时（即获得红魂时），屏幕会抖动一下或者出现小幅度移动。这可以作为一个标志，当有上述

情况时玩家可以检查红魂栏，此时应该已经获得魂了，赶快SLEEP回城吧。如果没有获得，可以再让地图上光标垂直运动一周，再不出现的话还是老老实实重出城一次吧，毕竟安全第一。经过这样的出城后三人组的魔法就获得了。不过阿鲁卡多的三枚火和J的投斧笔者没有找到，可能是系统默认和苍真共用的缘故。

战魂等级突破上限

接着要向大家详细介绍这次的战魂等级系统。如大家所见，本次的魂等级大致有以下几种：

1.不变类型

这类等级的战魂有诸如恶魔变身等，属于不能升级的战魂，在本次恶魔城出城中即使让这类魂等级突破上限也没有实际的意义。由于系统没有对这类战魂设定升级后的变化，所以此次研究不将其作为主要研究对象。

2.数量比例类型

这类战魂中红魂占多数，蓝黄魂分布较少。比较典型的有像召唤史莱姆，一级时召唤数量为两个，每上升一级召唤数量上升1，并且少量增加威力。还有像吐舌头，每升一级舌头长度有所增加。当然还有部分LV3/3的战魂如扔鱼头等，这类战魂每收集4个可以升1级。然而其本质还是召唤数量上的变化。当这类魂等级突破上限时召唤数量或者魔法距离也会以一定比例增加。

3.变化类型

这种战魂是本次研究中最有价值的部分，典型的就属使魔类的蓝魂、红魂的投斧等。这类战魂随等级变化有较大的外形变化。以LV3/3的子恶魔为例：子恶魔每升一级时攻击速度增加一倍，威力当然也有一定上升。当魂等级突破游戏正常上限时，这类魂会有十分夸张的变化。

研究这种规律对我们下面的出城是十分有帮助的。接下来要为大家献上笔者的部分出城地点和效果。注意，那些没有收集满魂的玩家应先把魂都收集满。并且，如果在先前获得三人组红魂的过程中一部分已经突破上限的红蓝魂，要在洋子处将其释放到正常的上限。因为笔者以下的研究都是基于全魂正常上限，并获得三人组魔法的条件下进行的。而那些没有收集满魂的玩家或者上限突破后的玩家在以下步骤后有可能会和预期效果有所区别。

笔者在下面的出城中会涉及到例如某某魂“339-537”的数字，意思是某某魂等级LV3/3，系统显示持有的数量为9，出城后变为LV5/3，持有数为7，以此类推。并且这些出城是每次都在存档没有任何溢出的情况下进行的，即每次出城笔者都是用原存档进行，出城后重启，再进行另一次出城。这样做是为了避免一次出城后再进行另一次出城时可能发生的不同变化，这种变化实在是捉摸不定，不同的排列组合有很多很多种。最后笔者还是一句老话：备份存档，用备份档出城。以下为笔者总结的一部分出城点：

罪人之塔分为左右两半，以中间层为分界点，总共有8层，即左右各有8个出入口。来到左半边随便哪一层，走到该版面的最左上角出城，小恶魔339-537，海胆339-537，枪回转339-537。走到该版面右上角回转炎、龙卷风、半鸟人、剑魔魂数量上限加1。

来到右半边随便哪一层右上角出城，剑魔339-537，半鸟人339-433，回转炎559-753，龙卷风559-957，妖女草999-797。左上角出城，龙卷风559-957，回转炎559-651，半鸟人339-331，剑魔339-433。

罪人之塔最右下角原封印处出城，回转炎559-957，半鸟人339-537，剑魔339-537。

罪人之塔存盘点出城，妖女草999-797，回转炎559-957，半鸟人339-537，剑魔339-537。

深渊入口处的处左侧出城，海胆339-433。

深渊入口处进入后左侧出城，人面草999-990，蝙蝠339-330，右侧出城，蝙蝠339-433，飞恶魔339-331，猫头鹰999-393。

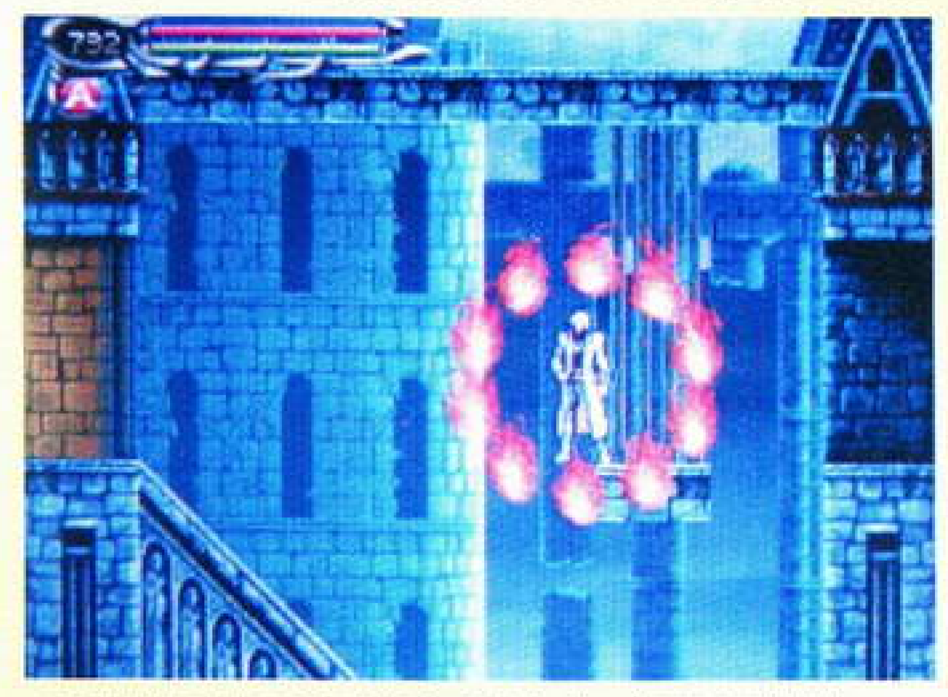
深渊存盘点（有深渊恶魔的那个）出城，剑魔339-537，龙卷风559-957，妖女草999-797。

深渊出上述存盘点后往右走，在火柱边出城，飞恶魔339-433，蓄力弓339-433，猫头鹰999-797。该版面下一层在飞刀跳蚤男右侧出城，蓄力弓339-537，飞恶魔339-331。

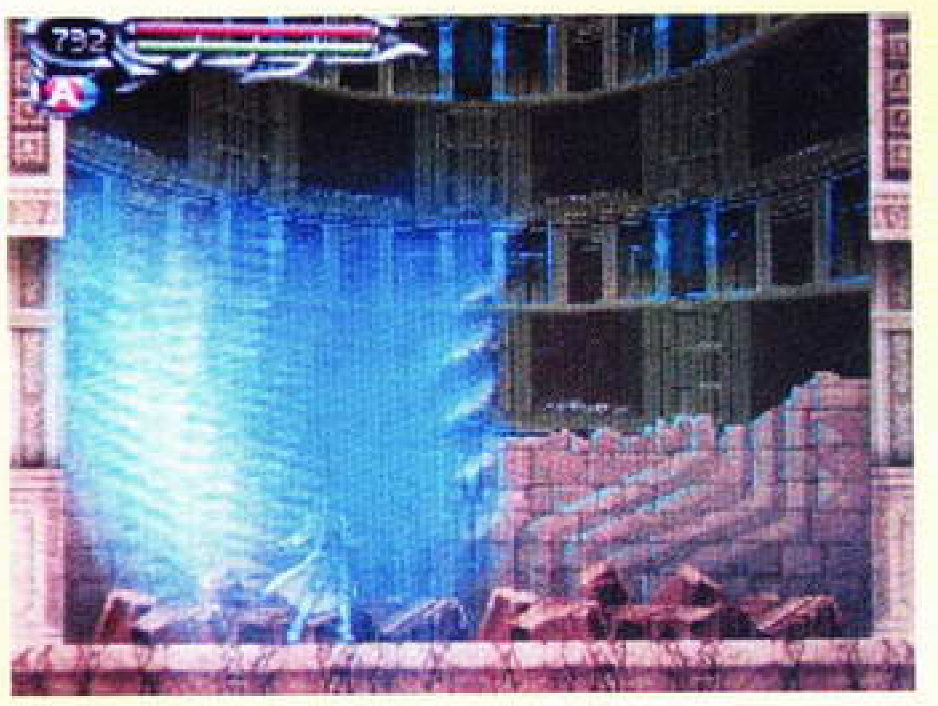
深渊铁巨人处最左侧出城，吸尘器339-433。深渊正下方存盘点出城，飞恶魔339-433。

深渊终极卫兵处右侧出城，回转炎339-651。

以上为笔者近期发现的一些出城点，但是并没有记录所有的魂变化，这里只是一部分。不使用滑铲，只要原地等待即可。其中绝大多数地方出城后屏幕会有抖动或者版面移动的现象，玩家可以以此作为SLEEP回城的时间标志。笔者在大量实践



▲回转炎突破上限后可达到12个火球，密不透风的护身。



▲突破上限后的龙卷风可达到半个屏幕大。

中发现本次深渊出城的BUG出现率十分高，名曰恶魔深渊，实则出城天堂，玩家如果有兴趣可以在深渊的不同地点出城试试，一定收获不少。另外一个很有用的经验就是，出城时光标是垂直移动的，也就是说不同列的出城获得不同的BUG魂的几率更大些。

上述出城只是小部分而已，如果玩家有兴趣也可以自己做一下总结，但其实质意义不大，真正的乐趣是在于运用合理的出城顺序进行叠加。玩家可能注意到上述许多地点出城有相同的战魂变化，而这些变化有些是可以叠加的。以回转炎为例，在罪人塔右半边两处出城点都可以使回转炎数量增加，如果先后在两边各出城一次，回转炎等级就会变成更高的050级（其实是LV10/5）。当然也有不能叠加的情况，上述出城后按理在罪人之塔最右下角原封印处应该还能叠加，但实际上是不可行的。

接下来的问题就是怎样才能合理的进行出城顺序的排列组合了。笔者也经过了大量的研究，但是始终没有把所有想要升级的使魔升至理想的级别。例如，半鸟人每升一级羽毛数量和攻击次数都会加1，如果能升至9、10级或更高级别的话，将会变得十分强劲。笔者在这里公布一下自己的出城方法和成果，如果玩家能把部分效果明显的战魂升至8、9以上，不妨也来谈谈自己的方法。（笔者认为8级以上的等级已经比较困难了，除非是用滑铲继续进行开地图式的出城，而这种出城安全性太差，笔者并不推荐。）

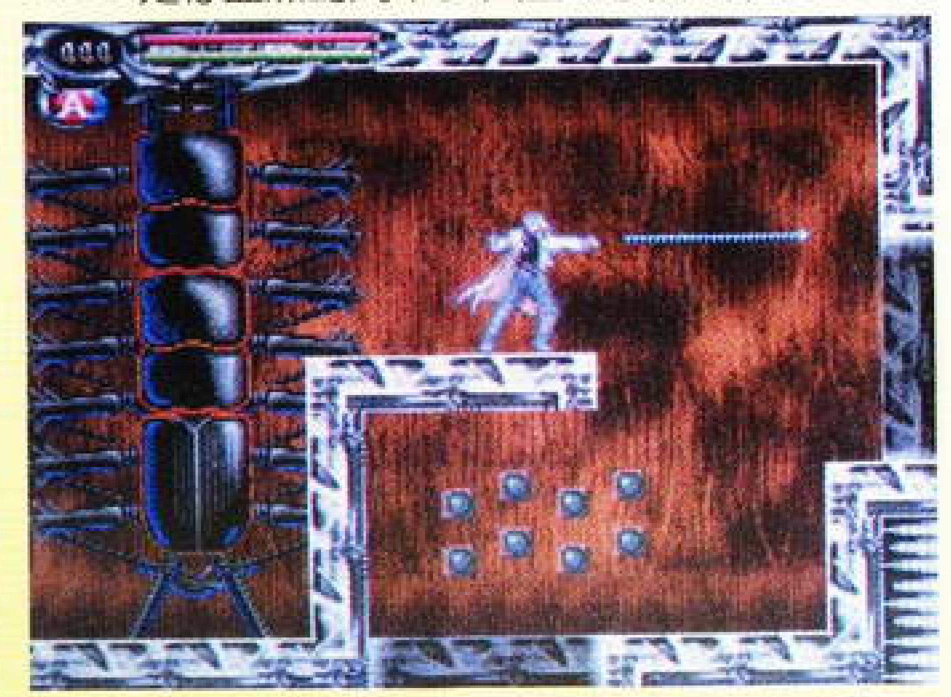
笔者个人成绩是子恶魔、海胆8级，半鸟人6级，回转炎12级，龙卷风14级，飞恶魔5级，还有其他不起眼的战魂等级较低也就不献丑了。具体方法是：

罪人之塔传送点、罪人之塔左半边左上角、深渊出火柱版面后来到有剑魔的沙地处左上角，再回深渊入口处（不进入深渊）左侧，此时子恶魔和海胆就都8级了。进入深渊后的存盘点左侧、罪人之塔右半边右上角，罪人之塔原封印处右侧、罪人之塔右半边左上角，此时半鸟人6级，回转炎12级，龙卷风14级，剑魔8级。深渊最下方存盘点、深渊入口处（进入深渊）右侧（出城后不停滑铲，直到升至5级后回城），飞恶魔5级。

玩家应该还会发现出城后还有其他的魂也出现了变化，但是有些变化是有程序错误的。笔者总结的有：投斧突破上限后的技能会和炸弹的技能错位，会扔出炸弹而且没有威力；咖喱饭破限会变为扔出骨头，投掷骨头破限变为投掷头骨；炸弹破限变为咖喱饭或者骨头，而且需要引爆时间；吸尘器破限会抽搐，没有吸血效果；剑魔破限攻击一次后不会再次攻击；最为严重的是投掷匕首，可能会直接死机……所以建议玩家们到洋子那里把这些不利的BUG魂释放到正常上限值。

三人组特殊武器武器的获得

最后要向大家介绍的是三人组武器的获得，本次出城后可以获得J的圣鞭，阿鲁卡多的母形剑和洋子的素手（就是空手……），其中母形剑和圣鞭是可以提升攻击力的，而洋子的素手是完全不提升攻击力。BUG武器的获得地点是在混沌，在最终BOSS处存盘点的几率更大些（地点同样不惟一）。



▲苍真正在使用尤利乌斯的圣鞭。

出城后需要玩家不停地使用滑铲，当发现菜单中Library的地方有“NEW”的时候就有可能得到了，但是得到之后很可能就回不了城了，要一口气3样都拿齐且安全回城更是需要很高的RP。笔者在截稿时一直没有发现比较安全并且固定的获得地点，要得到这三样武器玩家需要有很大的耐心和运气。

笔者本期的攻略到此告一段落，希望本次的攻略能给喜欢研究出城的玩家们一个启发。由于本作的出城实在是有太多的东西研究，比如还有玩家发现有武器栏出现防具的错误以及苍真突然变成洋子的造型，笔者的力量毕竟有限，所以希望各位出城的爱好者们一同来探索交流，从而挖掘出更多的出城BUG。最后祝愿大家出城快乐。

《洛克人EXE5 布鲁斯小队》10秒内秒杀BOSS战术详解

《洛克人EXE5》发售至今已经有很多时日了，相信大家也对其系统和大致的战术有了一些了解，为了帮助大家更好，更方便地在《洛克人《EXE5》 布鲁斯小队》中在10秒内放倒BOSS，在此抛砖引玉地介绍10种不同的秒杀战术，配合录象，希望能给大家更多的启发。



《EXE5》和《EXE4》不同，虽然芯片空气曲棍球仍然存在，但是由于连击数的削减，本作中，除了曲棍球的PA以外，已经起不到秒杀BOSS的作用了。

大家都知道，在战斗中，得到同步效果的话，对于秒杀BOSS是非常有利的，但是遗憾的是，首先与BOSS开战时会强制取消前一战中留下的同步效果，而且这次没有了“カウンター”这张实用的CHIP，使得在BOSS战中要取得同步难上加难。不过大家是否还记得第一次到暗网络时所遇到的心灵窗户的BUG吗？这个BUG会在战斗中随机地变换“通常”、“同步”、“愤怒”和“不安”。如果得到了这个BUG效果，那么在战斗中将变的非常轻松！其实我们只要通过适当的NC组合，是可以得到这个NC BUG效果的，具体请看附图。

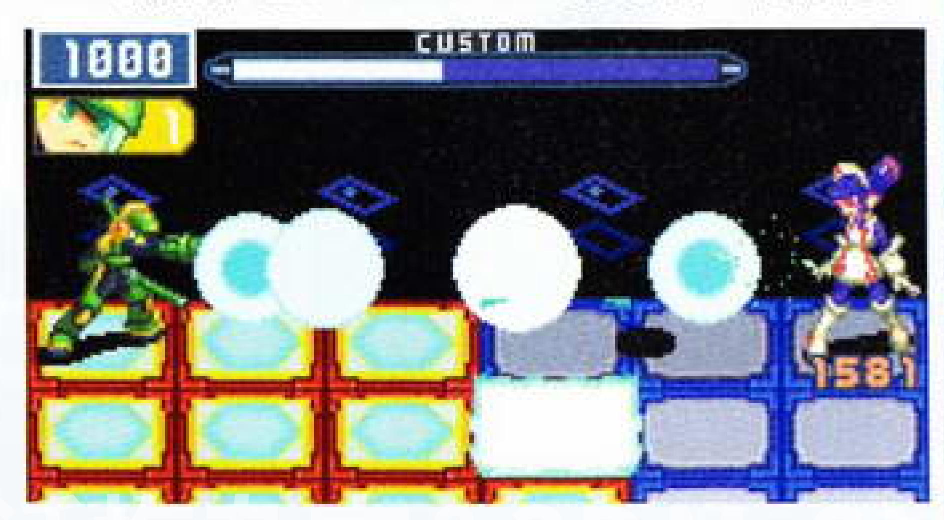


其中两块蓝色的NC为CUSTOM1和CUS-TOM2（通过数字机15595587得到），这是一定要放的，可以使你在战斗中得到8 个可选CHIP！另外一块是幽默程序，把它组装错误以后就可以得到这个心灵窗口的BUG！如此一来，看准时机就可以大大提高秒杀BOSS的成功率！不过融合过程中是不可以发动同步或愤怒状态的，所以推荐用混沌搜索魂来代替一般的搜索魂，因为搜索魂的实用性就在于那3次检索，混沌融合的效果为一回合，所以使用完后马上就可以在下回合中得到同步状态！（具体请看录象）而且暗黑CHIP的首发率很高，往往第一回合就可以抽到，所以很实用。

接下来说一下准备工作。30张CHIP，除了主力攻击秒杀CHIP以外，放如尽可能多的ATTACK+10，隐身，占地，并根据个人需要和战术不同选择锁定快槽（クイックゲージ*）或满槽（フルカスタム*）。快槽*是要通过数字机83143652来得到的。遇敌的准备工作仍然和《EXE4》相同，用索敌程序（エネミーサーチ）来强制遭遇BOSS SP！准备完后就开始秒敌吧！下面向大家介绍10种秒杀战术！（其中前四种方法为《布鲁斯小队》专用。）

一、传统的经典圣梦战术

主力CHIP：GIGA级的圣梦（ホーリードリーム）。辅助CHIP：双色点（ダブルポイント），圣域（センクチャアリ），攻击+30（アタック+30），占地×2。战斗由于需要的CHIP比较多，而且要求高，所以强烈推荐搜索魂，因为有3次搜索的机会，所以可以大大提升抽到的几率。开战后，首先等BOSS到最后列后使用2次占地，然后使用圣域。一回合后，使用双色点+圣梦+攻击+30+10+10，最后如果全部命中将可以打出（60+50+10+10+30）*15=2400，如果拥有同步或愤怒的话，就是4800伤害！连フォルテXX都可以一枪放倒！



二、混沌检索的强力蓄力攻击



主力CHIP：DARK级CHIP——黑暗检索（ダークザークル）。辅助CHIP：隐身，占地×2。战斗开始后混沌融合，然后先把对手逼到最后一排，连发蓄力攻击。当对手只有一排地，而且站在中间一格时，一次攻击就可以达到900～1200的伤害。两三次就可以放倒对手了。有些朋友可能会担心混沌蓄力会失败而导致秒杀失败，其实完全没有这个必要的！蓄力中按START会暂停游戏，这个时候看看蓄力是否成功，成功的话就放开B键解除暂停，发动成功。如果暂停中是失败状态的话，那么按住B键解除暂停，继续蓄力。如此一来就可以保证每次成功！10秒内至少可以使出3次攻击，如果都全中就可以达到3600的攻击伤害。

三、毁灭一切的暗黑酸雨

主力CHIP：GIGA级CHIP——弗尔特（フォルテ）。辅助CHIP：双色点，ATTACK+30。因为这个攻击方式为敌方全体攻击，而且必要CHIP少，攻击，命中高而得到了黑暗酸雨的名字。这个组合的使用很简单，双色点+弗尔特+ATTACK+30，算上同步的话，总计伤害为：（60+60+30+10+10）×8×2=2720！也是可以秒杀所有的BOSS的。



四、超强3段攻击——三角杀

主力CHIP：GIGA级CHIP——三角杀（デルタレイエッジ）。辅助CHIP：双色点，ATTACK+30。由于CHIP本身的攻击力高，在附加上攻击力后，配合同步，可以达到（220+60+30+10+10）×3×2=1980的高攻击力。不过虽然说攻击力高，必要CHIP少，



但是要完全命中对手的话，对对手的站位有一定的要求。首先BOSS一定要在中间一行，并且不能在最后一列！如此一来通过狂按A键就能够使出高威力的3段斩！

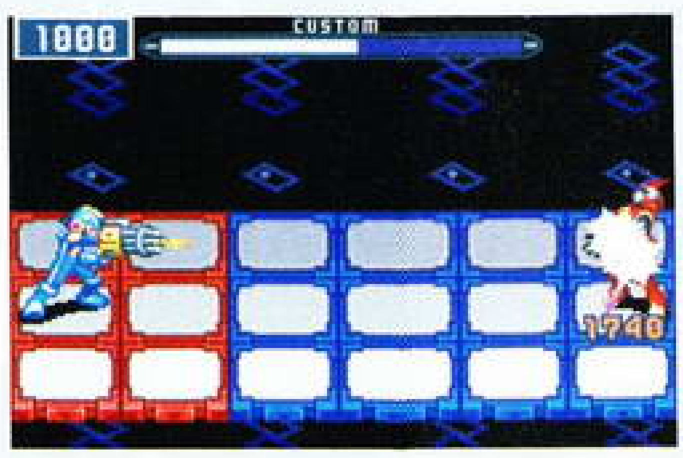
五、可连续多段攻击的家门蛇

主力CHIP：普通CHIP——家门蛇（カモンスネーク）。辅助CHIP：占地×2，死亡竞赛2（デスマーチ2）。这个组合的魅力在于所有的使用的CHIP都基本上是普通CHIP，可以放4张，所以可以说是一个成功率较高的组合。战斗开始以后，首先，老规矩把对手逼到最后。然后使用死亡竞赛2来破坏所有的地板。之后就可以使用蛇来蹂躏对手了。要注意的是，本作中蛇的攻击后是会给对手带来硬直无敌时间的，所以攻击完后要等一会再发动下次攻击。最基本的一张蛇的攻击力配合同步的话是30×14×2=840。一共有4张蛇再适当地加上一些ATTACK+系列的CHIP，可以说把对手玩弄于股掌之间。这个组合对于电系NAVI更是具有一击必杀的巨大威力！



六、惊异的12连发超级机枪

主力CHIP：MEGA级CHIP——超级机枪（スーパーバルガン）。辅助CHIP：双色点，ATTACK+30，由于是直线攻击，而且是非瞬时的连续攻击，所以命中率高，是比较实用的一个组合！不过这是优点也是缺点……由于是非瞬时的攻击方式，所以对于有超级装甲的对手用此招没有效果，要注意！没有效果的对手有：金属人（メタルマン），橄榄球人（フットマン），磁力人（マグネットマン），骑士人（ナイトマン），宇宙人（コスモマン），这个组合还有一好处就是攻击力高！在同步状态下可以打出（10+60+30+10+10）×12×2=2880的高伤害！



七、强力4连击PA百万足球

主力CHIP：标记加农2 F×2（マークキャノン2），橄榄球人SP/DS（フットマンSP/DS）。辅助CHIP：双色点，ATTACK+30。攻击力总计可以达到（180+60+30）×4×2=2160的攻击力！不过，这个组合有个很大的缺陷，就是对敌人站位要求过高，敌人一定要站在场地正中才能全发命中！在这里只是向大家说明有这种战术而已，并不是很推荐大家去使用，



不过这个战术在对战中能发挥出巨大威力！由于位置问题，所以本方法对于骑士人（ナイトマン），蟾蜍人（トードマン），云人（クラウドマン）无效！

八、被弱化了的流星群！

主力CHIP：MEGA级CHIP流星群（リュウセイグン）。辅助CHIP：占地×2，ATTACK+30。流星群一共有30发，根据对手的地域大小来决定攻击次数，《EXE4》以前可以30发全中的说，现在由于最后一排地不能占，所以只能命中10发了。虽说只有10发，不过合理运用攻击力还是比较可观的，可以达到（40+30+10+10+10）×10×2=2000的伤害，对于草系NAVI来说是致命的。不过要注意，使用流星群时不要配合双色点，虽然看上去攻击+60，不过却因此丧失了50%的攻击次数，很划不来。还有就是战斗开始的两次占地很重要，直接影响到命中的次数。这个组合的诱人之处在于命中高，而且对于双方的站位没有任何要求。只要看准时机按A就可以了！



九、追踪的10连贴身保镖

主力CHIP：替身反击（カワリミM/*），NAVI反叛（ナビスカントM），村正（ムラマサM）。辅助CHIP：双色点，ATTACK+30。本作中，这个PA也遭到了弱化，从鼎盛时期的18HIT变成了现在的10HIT。不过攻击力依然霸道。（70+60+30）×10×2=3200！而且是追尾攻击+连续攻击。虽然很好用，不过也是有弱点的，和超级机枪战术一样，无法对拥有超级装甲的对手产生效果。所以 对于金属人（メタルマン），橄榄球人（フットマン），磁力人（マグネットマン），骑士人（ナイトマン）和宇宙人（コスモマン）是无效的，要注意了！



十、最强的多段攻击——龙卷风

主力CHIP：普通级CHIP龙卷风（トルネード）。辅助CHIP：双色点，ATTACK+30，占地×N，种子系列。大家应该知道，龙卷风在有属性的格子上发动的话，HIT数会×2，所以从某种意义上来说，这是攻击最高的CHIP，最高可达到（20+60+30+10+10）×16×2=4160！再加上连续攻击速度快，就算是没有受创硬直的对手也可以秒掉！而且龙卷风是普通级CHIP，所以可以放4张，因此抽到概率很高。但是这个组合对于双方的距离和站位要求很高！



龙卷风只能攻击2格前的单体对手，在加上双色点会消耗一排我方的地盘，所以使用起来要有准确的计算才行。

这次就先为大家介绍这么多，其余的秒杀大法将和《洛克人EXE5 加内尔小队》的专用秒杀法一起在下次和大家见面，敬请期待！



文 jaychan0　编 雷伊

上一辑中为大家献上了《机战J》的攻略，不过由于截稿时间的关系，有部分隐藏要素没有能够详细提及，这次继续为大家补完其中的隐藏要素，希望大家能够完完整整地享受到这款作品的乐趣。

《超级机器人大战J》隐藏要素研究

隐藏要素机体&人物

Xエステバリス



1.31话"さだめの楔"结束后选择"北米へ向かう"。

2.32话"战栗！5人のテッカマン"结束后得到。

大豪寺凯

1. 20话"真实は一つじゃない"结束后选择"月へ向かう"。

2. 43话"Darkside Of The Moon"结束后选择"和平交涉に向かう"。

3. 满足以上条件，44话"どこにでもある正义"大豪寺凯便会归队。

ボン太くん

1. 24话"ベヘモス"由宗介将タクマ击落。

2. 29话"地域城の激斗！"由宗介将ザイード击落。

3. 30话"夺われた女神"由宗介将ガウルン击落。

4. 满足以上条件，34话"真实の侵略者"ボン太くん便会出击，过关后取得。可以让宗介换乘。



グライムカイザル与ゲイル

1. 3话"彼の名はエイジ"中用エイジ说得ゲイル。

2. 4话"さよならの赤い星"中用エイジ说得ゲイル。

3. 4话中击落ゲイル后选"赞成"。

4. 10话"暗の胎动""结束后选择"アークエンジェルに乘舰する"。

5. 14话"青き流星となって"中让エイジ和ゲイル交战。

6. 满足以上条件，39话"消えない灯火、消える命"中便会加入。

PS.ゲイル与ジュリア的取得是有冲突的。

ブラッディカイザル与ジュリア

1. 19话"策谋する者たち"中用エイジ说得？？？。

2. 27话"浮上"不要击落ジュリア。

3. 35话"恸哭の空"不要击落ジュリア。



4. 满足以上条件，39话"消えない灯火、消える命"中便会加入。

レイズナーmk2

1.31话"さだめの楔"结束后选择"北米へ向かう"。

2.32话"战栗！5人のテッカマン"开始时选"ブランB 变形型"。

3.32话"战栗！5人のテッカマン"结束后得到。

テッカマンレイピア

1. 34话"真实の侵略者"中用テッカマンブレード击落テッカマンエビル。

2. 36话"ボソンジャンプ"中用テッカマンブレード击落テッカマンアックス。

3. 满足以上条件，43话"Darkside Of The Moon"结束后加入。

バルザック

1. 43话"Darkside Of The Moon"结束后选择"ラダム讨伐に向かう"。

2. 45话"暗と死の运命"中用バルザック击落テッカマンソード。

3. 满足以上条件，バルザック才可生存。

ノーベルガンダム和アレンビー



1. 38话"道を选ぶとき"中击破アレンビー以外的所有敌人令其撤退。

2. 41话"泪の兄弟拳！ 东方不败暁に死す"中用レイン说得アレンビー。

3. 满足以上条件，41话结束后加入。

I.W.S.P换装

1.10话"暗の胎动"结束后选择"アークエンジェルに乘舰する"。

2.36话"ボソンジャンプ"结束后选择"アラスカ基地に向かう"。

3.满足以上条件，38话"道を选ぶとき"入手。



グレートゼオライマー

1. 除了强制出击的关卡以外，天のゼオライマー不要出击。

2. 10话"暗の胎动"结束后选择"ナデシコに残る"。

3. 13话"2体の魔神"中用天のゼオライマー击破风のランスター。



4．20话"真実は一つじゃない"结束后选择"地上に残る"。

5．21话"オルファンの抗体"中用天のゼオライマー击破火のブライスト和水のガロウィン。

6．29话"地狱城の激斗！"中用天のゼオライマー击破月のローズセラヴィー。

7．31话"さだめの楔"结束后选择"残留する"。

8．32话"怨念の终焉"用天のゼオライマー击破山のバーストン、地のディノディロス、雷のオムザック。



9．32话"怨念の终焉"中如果之前的所有八卦机器都是由天のゼオライマー击破，那幽罗帝便会开着グレートゼオライマー出现，再用天のゼオライマー将其击破。

10．满足以上条件，36话"ボソンジャンプ"得到。









全部合体技一览

合体技	发动人
ダブルゲキガンフレア	ガイ＋アキト
フォーメーションアタック(射)	イズミ＋ヒカル＋リョーコ
フォーメーションアタック(格)	イズミ＋ヒカル＋リョーコ
Cエクステンション(ヒメ，ユウ)	ヒメ＋ユウ
Cエクステンション(ナンガ，ラッセ)	
ダブルロケットパンチ	マジンカイザー＋グレートマジンガー
ダブルバーニングファイヤ	マジンカイザー＋グレートマジンガー
Cエクステンション(カナン，ヒギンズ)	カナン＋ヒギンズ
Cエクステンション(カナン，ラッセ)	カナン＋ラッセ
ウルズ・ストライク	宗介＋マオ＋クルツ
Cエクステンション(カント，ナッキィ)	カント＋ナッキィ
Wフェルミオン炮	ソルテッカマン1号机改＋ソルテッカマン2号机
ダブルマジンガーブレード	マジンカイザーKS＋グレートマジンガー
ダブルロケットパンチ	マジンカイザーKS＋グレートマジンガー
コンビネーション・アサルト	フリーダムガンダム+ジャスティスガンダム
グランダッシャー天空剑	ボルテスV＋コン・バトラーV
超电磁スピンVの字斩り	ボルテスV＋コン・バトラーV
グラビトン蝴蝶剑ハンマー	ドラゴンガンダムS＋ボルトガンダムS
Cエクステンション(依衣子，ジョナサン)	依衣子＋ジョナサン
Cエクステンション(依衣子，勇)	依衣子＋勇
シャッフル同盟拳	ゴッドガンダムH+ボルトガンダムS +ドラゴンガンダムS+ガンダムマックスターS +ガンダムローズS
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダムH+ライジングガンダム
ダブルゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH+ノーベルガンダム
ラブラブゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH+ライジングガンダム
ローゼスマグナムハリケーン	ガンダムローズS+ガンダムマックスターS

其他研究

关于主角机

1．使用前三种主角机各通一次关，也就是需要通关3周目。之后便可在开始时选用第四台主角机。(第四台主角机其实就是敌人的杂兵机，我方用的时候连CUT IN都没有)

2．4台主角机的后续最终机都是各有3种最强招的，但都必须与相应的副驾驶达成一定的好感才可以。至于增加好感的方法则是多与她一起出击，出击一次好感度加1，而好感度达到19就可以获得那个MM的必杀技，所以一周目其实是可以拿到两个MM的必杀的。随着周目回数的增加，副驾驶的好感也会累积，这样到以后便可随时切换着使用3种最强招了。

特别

全部作品都选择为注目作品后可以进行20段改造。

通关后继承项目

资金(最后一关所剩资金)
改造(全改造后的增加项目也会继承)
能力点数
注目作品
曲目收集
游戏开始时可编辑主角精神
游戏开始时可选择敌方机体的改造段数
(一次通关增加3段，最高为20段)





▲ 一开始可以选择三部不同的主角机，随着周目数的增加还能获得隐藏机体。

机体改造继承

主角机	后续机
マジンガーZ	マジンカイザー
テッカマンブレード	テッカマンブレード+ペガス
シャイニングガンダム	ゴッドガンダム
ダンクーガ	ファイナルダンクーガ
レイズナー	レイズナーmk2
アーバレスト	ボン太くん
ユウ・ブレン	ネリー・ブレン



PSP PlayStation Portable

VR网球 世界之旅



◆隐藏指令

在游戏的主菜单画面，按住L键，然后输入特定的指令便可获得特殊的效果，如果想取消，只要再次输入便可。具体如表：

指令	效果
→、←、→、→、↑、↑、↑	获得所有球拍和衣服(在Home)
↑、↓、←、↓、△、△、△	在"世界之旅"模式最初即 拥有一百万资金
↑、↓、→、↓、△、□、△	在"世界之旅"模式每星期赚2000元
↑、↓、←、→、←、←、←	黑白模式(变为黑白画面)
↑、↓、←、→、□、□、□	开启所有场地
↑、↓、↑、↓、□、△、□	获得隐藏角色King和Queen

PSP PlayStation Portable

小死神



◆隐藏指令

在游戏中按下Start键暂停，然后按住L、R两键，输入以下指令便可获得特定效果，具体如下：

指令	效果
↑、↑、↑、↑、←、→、←、→、×、○	获得所有武器和升级装备
△、△、X、X、□、○、□、○、↑、→	子弹全满
↑、↑、↑、↑、←、←、→、→、□、△	无敌
△、△、X、X、□、○、□、○、→、↑	无限弹药

GBA GAMEBOY ADVANCE

模拟大楼SP

◆招揽顾客秘技

其实这是一个BUG，具体实施方法如下：

1.在需要连按A招徕顾客的商店餐厅上面按A让槽升至满点。

2.按着A的同时按Select进入菜单，然后放开A。

3.不要放开Select，按B退出菜单，一直按着Select，这时候不需要连按A，那个槽还保持满点。

注意：放开Select那条槽就会回落



——月神侠

GBA 马里奥医生&嘭嘭方块

◆《马里奥医生》的隐藏难度

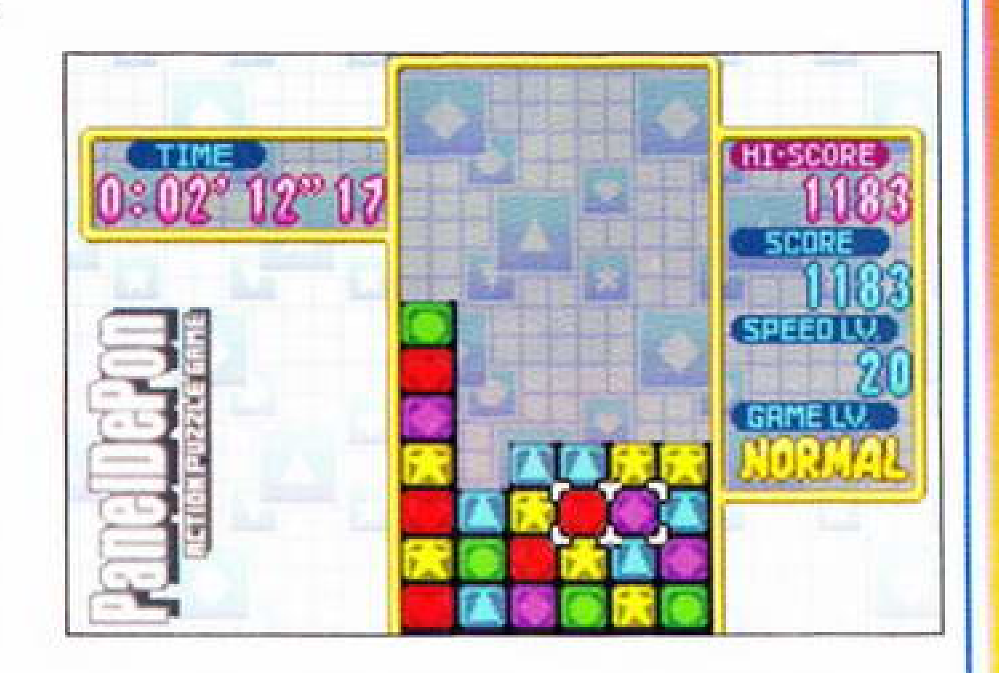
在《马里奥医生》游戏中，如果你挑战完LV20的难度，游戏会出现难度更高的“たて模式”，难度上升到LV21，病毒数量更多了，而打过了LV21后，还有LV22，难度会一直提高，试试你的实力吧。



▲挑战难度更高的LV21级难度吧。

◆《嘭嘭方块》的隐藏模式

在《嘭嘭方块》的Endless模式下，如果能达成10000分的成绩，也可开启“たて模式”。



NDS 恶魔城 苍月的十字架

◆杀敌技巧之异常状态法

游戏中存在一些带有毒属性和石化属性的武器和魂。用这些武器或魂攻击对相应属性弱的敌人（比如用米里根石刀砍对石化弱的杀手小丑），就可以造成敌人当即陷入异常状态（中毒或石化）。活用这一点来配置B套武装，可以使许多原本难缠的敌人变得非常容易对付。不过对BOSS绝对无效。（目前还未找到诅咒系的武器，所以诅咒弱的敌人还不能用此法对付。）

◆如何对付死神的无赖招

在对抗死神第一形态的时候，死神有时候会不停的使用二连斩，这个无赖连续技让许多人大吃苦头——被逼到墙角活活砍死。其实有一个办法能避免这一无赖情形的发生：死神二连斩砍完后，让苍真走到离死神很近的地方，如果死神再要砍二连斩，由于系统设定死神的二连必须是离苍真距离一定时才能发动，所以如果你离死神太近，死神就会被你逼退！这样死神就算放再多次二连斩也不可能形成无赖连续技了！

——katana

◆支配之力的失效

本人在玩《苍月》时候，一个二段跳，然后一刀下去，一个没打过的怪物的魂被我敲了出来，在苍真落下的时候，发现那个魂居然围着苍真的身体打转，就是不进入苍真的体内，甚是好看！（正好我以前总觉得魂进入苍真身体动作太快了，根本看不清楚，这回可以仔细观察了……）事后才发现，苍真正踩着一个回复道具瓶，而背包里已经有9个了。

对了，《苍月》的攻略中55号魂的出现地址你们没有写出来，在狂乱的花园。

——吴聊



▲不要被死神的镰刀吓倒了。



▲红色的战魂绕着苍真的身体打转，就是进不去。

文 Binbin30 编 铭风



PSP热点新闻追踪

近期PSP的破解势头是一天比一天的高涨，2.0版本的系统升级包没有发布多久就被国外的破解高手破解了。所以目前的2.0版本的PSP都能够很好的降级到1.5的系统版本，SECI限制运行自制软件和模拟器的梦想又破灭了。好了，转入正题，请各位读者跟着笔者的文章来了解最近的PSP最新热点。

一、PSP破解情况

1 PSP2.0降级到1.5程序发布

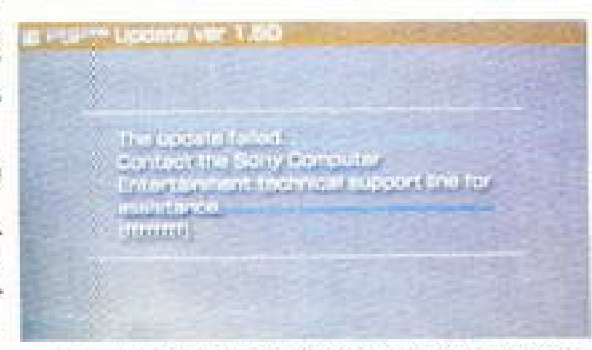
目前最热门的破解话题当然要数2.0版的PSP能够成功降级成为1.5版的破解软件的发布。这个破解软件由国外的破解高手MPH发布出来，经过笔者的测试，这款破解降级软件能够非常方便的让2.0版本的PSP成功降级到1.5版本。在此笔者就详细地介绍如何使用这款降级软件。由于降级程序的使用与升级系统软件的原理一致，都是把系统程序直接写入PSP的固件闪存当中，所以都必须保证PSP锂电池的电量在70%以上。（编注：以下步骤介绍主要是让大家了解一下降级过程。如果操作失败的话PSP就完全废了，大家千万要慎重。）

使用MPH降级程序的步骤：1.首先下载降级软件的傻瓜安装包。2.将其中的所有文件拖进PSP记忆棒的根目录。3.插入充电器到PSP的电源插口。你的记忆棒的目录结构看起来应该是这样的：X:/h.bin，X:/index.dat，X:/PSP/PHOTO/overflow.tif(其中没有其它任何图片)，X:/PSP/GAME/UPDATE/EBOOT.PBP(1.50升级文件)。下一步，进入PSP的Photo菜单。屏幕会变黑，并显示一些混乱的字符。等待30秒钟后，强行关闭PSP电源(注意这里说的强行关闭PSP电源不是将PSP的电池拔出强行关机，而是将PSP的电源开关向上拨10秒钟就可以了。)。然后重新开机。接下来，进入Game菜单，选择Memory Stick，然后启动“PSP Update ver 1.50”。



▲进入PSP的PHOTO菜单之后会自动运行出现上述的界面。

选择运行1.5升级程序，升级程序会问你是否要开始，这时选Start。运行1.5升级程序后按开始确认升级，在1.5升级程序升级过程的最后，在99%的时候，会提示你发生错误。此时稍等三分钟的时间，然后出现错误提示。



▲1.5升级升序运行到99%的时候会出现错误提示。

然后强行关闭PSP(把PSP的开关向上推10秒钟就能够强行关机)。重新打开PSP，你会看见蓝色的错误提示。按○键，PSP会自动重启。接着你会看见刚刚买到PSP开机时的初期设定画面。进行设置之后，按下确定。正式进入PSP的界面后再去看看PSP系统的版本号，你会发现已经是1.50了。

· Einstellungsinformationen defekt. Drücken Sie ○ zum Reparieren und um die Standard-Einstellungen wiederherzustellen.
· Setting information is corrupted. Press the ○ button to repair and restore default settings.
· La información de configuración está dañada. Pulse el botón ○ para reparar y restablecer los ajustes predeterminados.
· Les informations de configuration sont endommagées. Appuyer sur la touche ○ pour réparer et rétablir les paramètres par défaut.
· Le informazioni di impostazione sono danneggiate. Premere il tasto ○ per riparare e ripristinare le impostazioni predefinite.
· De instellingsdata zijn beschadigd. Druk op de toets ○ om de standaardinstellingen te repareren en te herstellen.
· A informação de definições está corrompida. Prima o botão ○ para reparar e restaurar as definições padrão.
· Данные о конфигурации повреждены. Для восстановления стандартной конфигурации нажмите кнопку ○.

▲重新打开PSP后会出现的蓝屏错误提示。

经过上述的操作之后，一台2.0版本的PSP就能够成功的降级到1.5系统版本。笔者必须声明，进行PSP的软件更新都具有一定的风险性。**你不是很熟悉详细的降级方法，就千万不要轻易尝试降级。**特别在降级的过程中发生不明的错误现象，那么PSP极有可能会成为一块“砖头”。如果你已经十分清楚降级的操作，那么对PSP进行降级操作将是一件十分简单的事情。目前这个版本的降级程序只能够通过从2.0版本版本降级到1.50版本，如果PSP的系统版本是1.51或者1.52版本，那么请将PSP的系统软件先升级到2.0版本，再进行降级的操作。关于PSP 2.0版本软件的下载地址，大家可以到驱动之家网站去搜索下载。

② PSP1.5系统中文语言包发布

目前发布的所有PSP系统软件版本都没有增加中文语言菜单，多少让国内的PSP玩家有点遗憾。但是现在不用感到遗憾了，PSP非官方的中文语言包终于发布了。这个中文语言包必须配合PSPSET0.9软件使用才能够让1.5版本的PSP语言界面成为中文语言。想对1.5版本的PSP增加中文语言的功能，必须先下载PSPSET0.9版本的软件。PSP的中文语言包对PSP实现中文菜单的原理就是替换原来PSP系统菜单的英文文件才能够实现中文化的功能。所以在对1.5版本PSP进行中文汉化升级的时候，必须电池电量达到70%以上，并且需要插入PSP的充电器否则PSPSET会拒绝运行。由于是将中文语言包的文件直接写入到PSP的系统闪存芯片当中，所以将PSP关闭后再开机，还是会出现完全中文的界面。

PSP的系统中文包的升级操作很简单：1.下载的中文系统升级压缩包的内容，直接复制到PSP的记忆棒根目录即可。如果出现是否要覆盖的提示，记得要选择覆盖才行。2.到PSP界面，记忆棒里面，找到PSPset这个软件，然后运行。3.选择菜单里面的Firmware tweaks。4.选择子菜单里面的Add Chinese languages。5.等待复制完毕。6、选择Back→Quit退出软件。现在只要在PSP系统设置内选择中文语言，PSP的系统就变成中文了。笔者也进行了实际的升级操作后，发现这个中文软件包的汉化水平很高，所有的PSP系统菜单的语言都汉化了。虽然显示的是繁体字，但是对于国内玩家来说能够看到中文系统就已经很满足了。


▲PSP中文界面。

使用中文语言包还需要注意一个问题，如果你打算升级PSP系统，请用PSPSET将中文语言包复原成为英文菜单状态再升级。如果没有将PSP的语言菜单进行恢复为原来状态，升级新的系统软件将会带来不可预知的错误现象。恢复PSP语言原始状态的方法很简单，直接使用PSPSET软件中的 Firmware tweaks→Restore language 功能就可以将PSP的语言设置复原了。在使用PSPSET进行语言复原的时候，等待的恢复的时间很长，大概6分钟左右。并且在进行复原的时候，软件会出现不要关闭PSP电源的警告提示。

二、PSP模拟器情况

① PC Engine模拟器发布



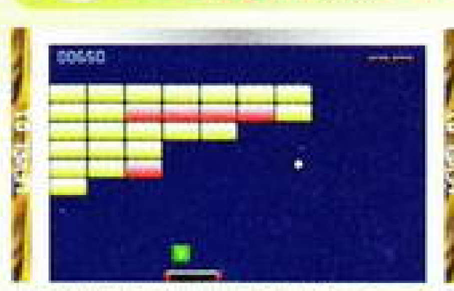
这是一款PC Engine模拟器，目前最新的版本更新到了v0.61 Alpha 2。喜欢PC Engine模拟器的朋友可以下载测试看看。

② Commodore 64 模拟器发布

国外Urchin小组发布了第一版的C64PSP(Commodore 64模拟器)，想测试这款模拟器的朋友可以下载测试。不过由于是第一版本发布，所以笔者觉得这款模拟器的实际运行效果肯定不会很好。推荐喜欢抢鲜的朋友下载测试。

三、自制软件方面

1 Lua打砖块 for PSP发布



目前使用Lua脚本编程语言设计的自制软件逐渐多了起来，这款打砖块游戏自制软件也是使用了Lua脚本语言。所以喜欢这款自制游戏软件的朋友在运行的时候请先安装Lua的解释程序。

2 网络收音机PSPRadio v0.35-pre发布



这是一款利用WIFI无线网络来收听网络广播的软件，目前最新的版本是0.35-pre。最新版本的PSPRadio软件支持以下音频采样频率：8000、11025、16000、22050、24000、32000、44100、48000hz。如果家里有完善的无线网络上网的条件，那么笔者向你推荐使用这款网络收音机自制软件。

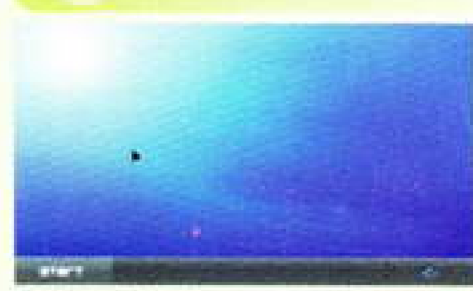
3 PSPWindows第一版发布

国外朋友Slasher发来了他编写的Lua程序PSPWindows，看起来和Windows界面一样。PSPWindows的控制方法如下：模拟杆=移动鼠标；X=选择开始菜单(按住)并选择游戏；在开始菜单中按R键进行选择；L＝返回。

TehPwn游戏的控制方法：方块=光标减速；圆圈=光标加速；三角=线条加速；X=线条减速；左/右=线条移动；L=返回。

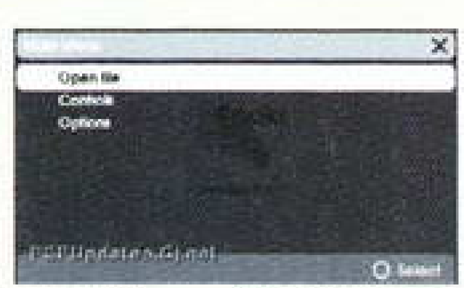
这款软件实际上就是一款模拟了WINDOWS XP运行界面的外壳程序，大家可以下载进行尝鲜测试。当然软件的运行前提还是已经安装了Lua解释程序才能够运行。

4 Lua PSP OS i v0.15 发布



这款PSP OSI软件由国外朋友Tshock制作发布了PSP OSI的0.15版本。这是一个仿外壳程序，带有一些附加的小功能。这个软件也是属于外壳程序。可以与上面的那款软件对比看看谁的外壳程序制作更优秀。

5 电子文档PDF阅读程序发布



PSP电子文档PDF阅读程序-Bookr 0.5.1是一款能够在PSP上面察看PDF电子文档的自制软件。看来目前PSP的确是最强的电子书籍阅读设备了，先前的多种电子书的阅读程序先后发布，现在又添加了PSP在阅读PDF文件方面的空白。经常察看PDF电子文档的朋友一定不能错过了这款PDF阅读程序。

6 无线听歌程序

Globware 发布了可以无线听歌的软件WiFi Jukebox v0.1C for the PSP。这是一个客户/服务器架构的工具，可以把Windows PC上的MP3音乐通过无线AP传输到PSP上进行播放。使用这款软件的前提条件就是具备完善的无线网络上网条件，这样就可以利用这款软件配合PSP就能够做到在家范围内无拘无束的播放存在于PC上的音乐文件。使用这款软件必须先在PC上面安装服务器端软件，服务器端软件最新的版本是0.0.2版。安装好服务器端之后，在PC上运行该程序，就可以看到服务器端的连接IP是什么了。然后将PSP打开运行该程序，输入服务器端的IP地址就能够与服务器端联机了。如果联机正常，那么PC的服务器端软件就是显示接入服务器端的PSP主机的IP地址。



由于这款无线音乐播放软件的歌曲存放都是放在PSP的内存当中，所以不用担心会受到记忆棒容量的限制。

大家在读到这篇文章的时候国庆期间的7天长假已经结束了，想必不少的玩家都利用这几天长假时间拼命玩自己喜欢的游戏吧？但是国庆长假结束了，就应该好好的收拾心情集中精力投入到工作和学习当中了。笔者祝愿所有的游戏玩家学习、工作都有所进步。

M3、G6续报 CLEAN版ROM实测

前几辑我们对M3和G6两套产品进行了测试，同时也对官方的M3版和G6版的DoFAT格式ROM进行了测试，测试表明，不管是256M以内，还是大于256M的游戏都完美运行，而且对游戏的存档也都是完美支持。虽然如此，但对玩家而言要收集ROM就要有大量的硬盘空间，对于CLEAN版的ROM玩家一直都是向往的，毕竟玩家为了G6或者M3还要单独再去下载ROM，不过这样的日子已经过去了，当初厂家因为怕被别人盗用这种新技术，因此迟迟不愿意推出转换软件，随着玩家的呼声高涨，衡量利弊以后厂家还是把玩家的利益放到了首位，分别放出了M3和G6的CLEAN版ROM转换软件，今天我们就对这两套转换软件对ROM的支持情况进行一个全面的测试。

G6的转换软件——G6 U-DISK Manager

软件简介

首先我们先来看G6的CLEAN版转换软件"G6 U-DISK Manager"。这个软件并没有在国内发布，是在国外的放出来的，经过询问好像是程序员私自放出来的东西。软件是英文版本，还没有支持中文（中文官方网站还没有正式放出该软件）。该软件是1.3版本，在安装此版本软件前要先卸载以前的G6软件才可以，软件使用方法如下：

一、游戏软件在安装好以后运行软件出现一个窗口，让大家选择转换后ROM的存放位置，可以直接选择G6所对应的磁盘区（如笔者的是J盘），转换以后的ROM会放到G6的NDS或GBA文件夹中。也可以选择PC的其他磁盘区，选择后会在磁盘区下建立个NDS文件夹，但不能选择磁盘区下的子文件夹。不管选择哪个目录，ROM会保存在该目录下的NDS文件夹中。当然，如果是选择烧录GBA游戏的话就会放到生成的GBA文件夹中，而通过软件烧录到G6中的GBA游戏还会有缩略图。



二、打开软件后，直接点一下WRITE，选择需要转换的ROM确定后，几秒就可以转换完，相当迅速，而且支持压缩文件直接转换，非常方便。转换以后除了生成一个同样文件名的NDS的ROM文件，还会生成同样文件名，还多出几个".0"、".1"、".2"的扩展名结尾的文件，按照GBA转换后生成的同样文件看，应该是缩略图的文件，不过好像现在G6还没有支持NDS游戏的缩略图显示功能。其实玩家不用太在意，只要把NDS ROM单独拷贝到卡中即可，不需要理会其他的文件，好了，弄清楚转换方法以后，我们来看看对实际ROM的支持情况吧。



游戏支持测试

首先我们对目前玩家要求支持呼声最高的《应援团》，这个游戏的ROM很早就出来了，但是一直没有被支持，而且还有流传说该ROM本身有问题。该游戏512M，又是个大块头，转换以后拷贝到G6中，结果一下子就启动了！看着这个游戏第一次在烧录卡上运行成功真是高兴得不得了，几首曲子下来简直是欲罢不能，游戏运行过程中没有出现任何的问题，画面流畅，没有一丝拖慢的痕迹，关机以后重新游戏，存档也没有问题，可以继续接以前进度继续，该游戏完全通过测试！

接着，转换的游戏是同样一个一直有麻烦的ROM《钢之炼金术师 DUAL SYMPATHY》。



这个游戏先前也是一直不能被烧录卡支持，将这个256M的游戏拷贝以后，同样也顺利地运行了起来，游戏中也需要使用到触摸屏，进行了一段时间游戏和敌人打了半个小时左右，顺着剧情一直发展途中也一切都很顺利，没有出现任何问题，游戏存档也是一点不差地保存到了卡带中——通过测试！



CLEAN版的《JUMP超级明星大乱斗》，这个当初也是被人说是DUPM错误的ROM，经过转换以后也确实是在G6上成功运行了，而且没有任何问题，和当初测试的官方的DoFAT格式完全一样，直接就可以接着以前的存档游戏，可这个ROM没有问题，而且G6对这个ROM的支持也很完美，完全通过！



这次的《任天狗 腊肠》的美版ROM也是先头测试之一，美版的《腊肠》变化比较大，除了同样拥有6只狗狗外，狗狗的种类也做了较大的调整。像GOL DER RETRIEVER（翻译成中文是“金毛巡回猎犬”），这个狗狗可是日版中没有的；另一只是SIBERIAN HUSKY（翻译成中文是“西伯利亚雪橇犬”，又叫“爱斯基摩犬”），同样是在日版中没有的，大家从图片中就可以看出来这并不是使用日版的ROM来作假。同样在游戏过程中不管是存档还是通过语音教导狗狗，都非常的顺利，此游戏也通过了测试。



Square-Enix在NDS上发售的RPG《蛋兽英雄》，相信想玩的玩家应该不在少数，不过一直没有烧录卡能够支持此游戏，因此想玩只能买卡。这次通过对该ROM转换，也在G6上运行了起来，真是意外！终于能再看那糊涂国王的演出，终于又能再次重温这个恶搞游戏了。玩了一个多小时，一切正常，没有出现任何问题；存档也正常，关机以后可以接续存档，看来这下又有的玩了，该游戏完全通过测试。

除了上面的ROM以外，对CLEAN版的编号1~112号游戏都进行了测试，在测试中只有《卡比》、《口袋妖怪 冲刺》和《分裂细胞》完全不能运行；《耀西》、《机器人》虽然



转换后也不能运行，但是可以运行GST版本ROM，而且GST版本的GBA SAV版本的也都发布了，通过兼容GST的ROM也做到了任意引导存档，同时通过NEO FLASH发布的新转换软件，像原本只能通过兼容运行的《SD高达》不仅可以任意引导，存档的问题也彻底的解决。不过除了NEO FLASH发布的GST版以外，目前还没其他厂家解决此游戏的存档问题。

通过全面测试了解到，转换软件只有这6个游戏不能（不包括一个游戏的不同语言版本），然而通过兼容GST的ROM，最终在全套NDS游戏中只有3个游戏不能运行。现在，G6的游戏兼容性已经趋于完善，成为了一个比较成熟的NDS烧录产品。

M3转换软件——M3 Game Manager

G6的转换软件虽然官方没有正式公布，但是用起来还是相当不错的；而M3使用的M3 Game Manager 1.33修正版本是官方9月底推出的，主要增加了对NDS游戏CLEAN DUMP的支持和转换；增加对NDS游戏的转换运行方式选择：完全载入方式(RAM模式)和快速载入方式(DoFAT模式)；增加对DoFAT模式DMA的速度选择，支持1X和4X两种DMA模式；增加对NDS游戏的空白数据进行切除的功能，进一步清除空白游戏代码所占用的空间。

安装该版本软件同样要卸载以前的版本，运行软件后基本功能没有什么变化，选择好目录即可选择要转换的游戏。不过在选择过程中需要把ROM文件先解压缩后方能进行，比G6的软件要麻烦一点。

载入游戏ROM以后就会出现一个新的选择框，这里是新加入的功能，首先第一个部分是对ROM的大小进行剪裁，可以把ROM末尾的0字节数据剪裁掉，来减少ROM的容量，不会对游戏有任何的影响，完全载入是只的将ROM完全读取到RAM中再运行游戏，不过由于M3的RAM只有256M，因此只有等于小于256M的ROM才可以选择这个功能。而快速载入是一边运行游戏一边载入数据，和G6的性质一样。不过由于M3和G6硬件不同，玩家会使用不同类型的CF卡设备，因此使用某些CF卡的时候可能会对游戏的流畅度造成影响，目前只有《恶魔城》的动画、《应援团》在1X的时候有速度不够的问题。而下面的DMA速度是指不涉及微处理器的内存访问。DMA经常用于内存和外围设备（如磁盘驱动器）之间的直接数据传输，1X指通过DMA方式一次读取CF卡的一个扇区，4X指通过DMA方式一次读取CF卡的四个扇区，即一个簇。但是不是所有的CF卡都支持按簇模式读取，因而性能就有差异。最后的压缩功能目前还没有增加，因此还不能选择，增加上该功能后，M3将直接支持ZIP格式文件，相信很快就能加入这个功能。

wrg-re5dstl.nds

减小ROM
减小ROM　不减小ROM
快速载入　完全载入
DMA速度　压缩
1 x DMA　压缩
4 x DMA　不压缩
确定　取消

M3转换软件同样测试了编号1～112的ROM，目前有《耀西》、《马里奥64》、《口袋妖怪 冲刺》、《卡比》、《分裂细胞》、《乐引词典》、《SD高达》和《FIFA足球》8个游戏不能运行，其他游戏从运行到存档都经过了严格的测试，虽然8个游戏比较而言比G6要多不少，但是这几个游戏里面并没有太多的大作，而且毕竟M3是廉价版的产品，功能自然没有G6强大。

通过上面的测试，相信大家对两套产品心里都有了一个了解，时机已经逐渐成熟，心动不如行动，去选择一款适合自己的NDS烧录卡吧。

文 binbin30 编 马修

硬件短消息

大家好久也没有看到硬件短消息了吧？这回笔者给大家发送最新一辑的硬件短消息。又有很多新奇有趣的硬件周边等着大家欣赏，好了跟着笔者的文章往下看。

SCEJ发布官方PSP大容量电池



想必只要是PSP的玩家，一定会认为PSP的电池容量还是不够用吧？1800mAh对于PSP的实际功耗水平来说真是杯水车薪。这不，SCEJ也了解到了这个实际情况，将于10月27日发布大容量的2200mAh电池。

这款大容量电池的容量从原来的1800mAh提升到了2200mAh，容量增加幅度达到了20%，实际使用时间肯定会有明显的增加。这款电池的型号为PSP-280，官方含税建议零售价为5565日元（折合人民币385元左右）。电池容量的提升可以有效地提升在外运行游戏和多媒体的时间，很多PSP玩家都动心了吧？不过对于电池的容量，笔者还是有些贪心，不知道SCEJ能否推出高达3600mAh容量的电池呢？真的发布的话，那么PSP的电池续航能力将是无比强大。让我们期待SCEJ的好消息。

印有PSP标志的SONY 1G记忆棒

SCEJ也将在10月27日同一天推出上面印有PSP标志的Memory Stick PRO Duo记忆棒，这款型号为PSP-MP1G的PSP记忆棒格式化后可使用容量约为940MB，官方建议含税零售价为9975日元（约合人民币700元），购买记忆棒的时候会同时赠送一个记忆棒收藏盒。



不过说实话，SONY的记忆棒的写入读取性能都不如SanDisk品牌的记忆棒优秀。所以这款印有PSP标志的记忆棒属于FANS向的产品，对SONY这个品牌比较喜爱的玩家可以考虑。

廉价的具备USB2.0双向OTG功能的数码伴侣



PSP具备多媒体播放功能，但由于受到记忆棒容量大小的限制，因此要经常更换多媒体数据。但是如果出门在外，更换数据就不是这么容易了。如果在外也需要对PSP记忆棒进行数据更换，那么只有具备USB2.0高速双向OTG功能的数码伴侣产品才能够满足你的要求。这款产品是国内厂家生产的产品，型号为LOOK e路游LK-A6，产品的零售价仅为299元。当然这个299元的产品价格是不包括硬盘在内的价格，如果需要组成一个完整的数码伴侣，你还得为它购买一块2.5英寸的笔记本硬盘。这款产品的实际参数如下：



▲一目了然的显示屏信息

1.支持各类2.5英寸硬盘，容量超大；

2.支持USB OTG协议，无需通过电脑即可直接连接数码相机、MP3播放器、读卡器、U盘、PDA甚至移动电话等USB设备；

3.可立即备份相机存储卡数据，不需多买存储卡；

4.128×64点阵显示屏，可以显示硬盘空间、文件名称、电池状态、文件传输状态以及出错信息，支持中英文显示；

5.能对本机硬盘和存储卡数据进行操作，可选择文件和文件夹进行双向复制或删除；

6.支持USB2.0 High Speed标准，

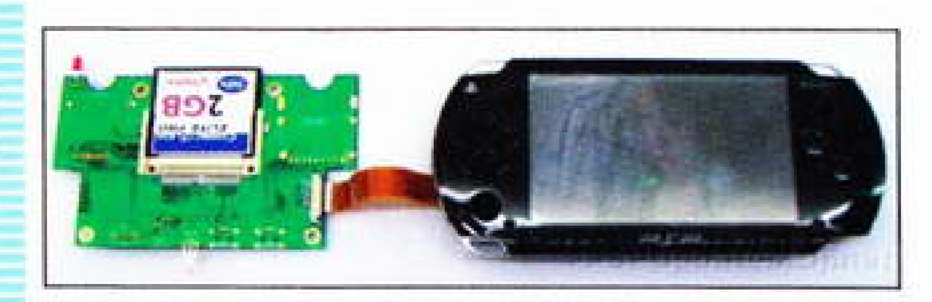
传输速度快；

7.外观精致，便于携带；

8.铝合金外壳，散热良好，确保系统稳定性。

由于受到体积的限制，这款数码伴侣的电源供应采用了外置电池盒的方式，但是对于零售价仅为299元的移动伴侣来说，太高的要求对它来说是不公平的。喜欢在外拍摄和同时拥有PSP的玩家可以考虑购买这款具备USB2.0高速双向OTG的LOOK e路游LK-A6数码伴侣。

NeoFlash发布NEO-MS转接器v1.1



发布第一款NDS烧录卡产品的NeoFlash小组发布了他们的原型NEO-MS转接器1.1版。它可以让你的PSP支持CF卡和微硬盘！现在开发进度已经到了95%。作者称他可以让自己的2GB CF卡和6GB微硬盘完美支持这个设备。目前产品的售价没有宣布，不过这种产品的最终体积大小将成为影响购买能力的重要指标，因为PSP是掌机设备，讲究的就是便携性。如果这款转接器产品的体积比较庞大，那么实际的使用性能就大打折扣了。如果记忆棒的售价降低到与其他存储卡一致的水平，那么这种转接器产品也会失去存在的空间。

让PSP的游戏画面显示在电视上的PSP2TV



也许不少的PSP玩家都在考虑一个问题 如果把PSP接到电视上会有什么效果？会很优秀吗？每次在与朋友交流这个问题的时候，总是得到另一个回答："掌机就是掌机，为什么需要连接到电视上面？接上电视的掌机还能叫掌机吗？"当然总有人对此就是太执着，例如NGC的GBP设备就是利用电视来玩GBA的游戏。

国外teamxtender发布的这款PSP2TV，主要功能就是通过一个外接装置接在PSP上面，然后就能够提供视频输出和利用PS2手柄进行游戏。能够使用PS2的手柄来控制，那么手感肯定比使用PSP本身的控制键要好很多。而且这款产品的功能还比较多，具备4：3和16：9视频显示模式的调整。目前的版本仅能支持AV和S端子的视频输出方式，在未来会增加色差的高质量视频输出模式。喜欢在PSP上面体验电视极大屏幕震撼效果的朋友可以购买这款产品自己体验体验，不过目前teamxtender还没有公布什么时候可以正式销售这款产品，想体验还是需要再等等了。另外需要提醒各位玩家，使用这款PSP2TV设备需要对PSP拆解才能够安装成功，动手能力差的玩家就不能体验到PSP2TV的乐趣了。





支持PSP MP4格式的记忆卡播放机 itan Movie Hunter PVR1000

日本RWC公司将推出可支持MP4格式影片录制的MS记忆卡录放影机产品"itan Movie Hunter PVR1000"，预定11月发售。本次RWC预定推出的PVR1000是一款以CF或MS记忆卡为储存媒体的记忆卡录放影机，提供直接将输入的影像录制为符合PSP规格的MP4的功能。

PVR1000具备影音输出输入端子各一，所支援的录影格式为标准MP4格式影像和AAC-LC格式音频，其中包括两种针对PSP的设定，分别为标准的QVGA 320×240格式，以及符合PSP宽屏幕的WQVGA 368×208，流量384K/768K bps。以及针对电视输出的VGA 640×480的设定，流量384K/768K/1M/2M bps，画面更新率皆为每秒30帧。当使用6GB的MicroDrive时，



最多可以录制36.5小时的影片。

播放功能部分，除了MP4外，同时还支持ASF、AVI格式的播放，支持的影音压缩格式包括MPEG-4 SP+MP3、DivX 3.11@CIF、4.x、5.x、WMV9、WMV9-@CIF、WMV9 Simple Profile、Quick Time 6、MPEG-4、AAC-LC-Stereo MP4等。也支持包括MP3、MPEG-4、AAC-LC-Stereo、WMA等音频档案。还支持JPEG、BMP、GIF的图片。输出部分则支持NTSC/PAL两种电视规格。

PVR1000预定11月中旬发售，采取开放价格，预估零售价为15800日元（折合人民币约1120元）。

该产品可以当作记忆卡录像机来使用，例如通过这款设备把电视上喜欢的电视剧录下来，然后直接编码为MP4格式，让你免去视频格式转换的麻烦，真是一个很不错的产品。

Keys Factory将推出GBM专用主机皮套



▲充满时尚元素的Smart Case micro

日本玩具与掌上型主机周边制造商Keys Factory将推出两款GBM专用主机套——Smart Case micro与Wallet Pouch micro。

Smart Case micro为合成皮革材质，有两种配色，表面印有“GameBoy micro”字样，侧边使用伸缩材质，内部采用绒布材质，可保护主机避免刮伤，并附有多用途扣环，可悬挂于背包或腰间；另一款Wallet Pouch micro则是采用帆布材质的朴素简约造型，有三种配色，采用宽侧边开口，以金属扣固定。内侧具备一个GBA卡带收藏空间，同样附有多用途扣环，可悬挂于背包或腰间。

Smart Case micro含税定价为1500日元（约人民币105元），Wallet Pouch micro含税定价为1280日元（约人民币91元）。有购买GBM计划的玩家，可以考虑为你那时尚的GBM搭配这两款时尚的GBM主机套。



▲采帆布材质的Wallet Pouch micro

GameTech的GBM专用周边

随着GBM正式的发售，各种各样的周边也接踵而至。作为知名周边厂商GameTech当然不会过这个大好商机，目前GameTech已经推出两种GBM专用周边，一种是GBM专用便携包，一种是专用贴膜。

便携包采用双层设计方式，下面可以存放一台GBM主机。而上面通过夹层隔离就能够放置GBA游戏卡带，主机也就不会因为存放GBA卡带而被刮花。这款GBM便携包的确是一款使用方便的 好产品，不过如果你外出时是把GBM挂在脖子上，那么你就可以完全不用考虑这款产品 了。(笑)

该款产品有灰、蓝、黑三种颜色，含税零售价为945日元（约人民币70元），价格还是比较合理。

接着看液晶屏保护贴膜。这不，刚发售的GBM也有专用的贴膜产品也发布了。和现在的高档贴膜一样， 该产品不仅能很好地保护GBM的屏幕不被其他东西而刮花，也能够降低外界环境对GBM屏幕显示造成的反射，含









税零售价格为525日元（约人民币35元）。

笔者对贴膜产品最关注的就是贴上膜以后的显示效果。一款优秀的贴膜产品应该具备清晰的显示画质并能并有效地降低光线反射，贴膜操作上应当简单而方便，只要能够满足以上两点的都是一款合格的贴膜产品。不过因为GBM本身是具备更换面板功能，所以在面板上贴膜之后，如果想更换GBM面板，那么这个贴膜就没用了。所以贴膜这种产品的实际使用价值在GBM上面并没有NDS和PSP那么重要，买和不买全看玩家自己。

皮夹式NDS皮套



再来看看一款NDS皮套，是不是觉得风格很眼熟？没错，此前PSP曾经推出了一款类似风格的皮夹式皮套，如今NDS玩家也能给自己的爱机穿上时尚漂亮的皮套了。该皮套仍然由PDAIR WORKSHOP制造，和该厂商推出的铝壳保护包的硬派风格不同，该款周边强调的更多是一种冷艳的高贵。如PSP的同种周边那样，皮套上下部分的连接带的韧性非常好，因此也实现了不用拆开皮套即可换卡的方便操作。该周边售价3990日元，折合人民币约285元左右。





提倡环保概念的PSP外置太阳能电池包



这款产品的创意很不错，属于太阳能应用的电池包产品。该产品内置1颗1800mAh的锂电池，可以使用太阳能来为电池充电。根据说明书的说法，在太阳光下照射4小时就能给内置的1800mAh锂电池充满电。也就是说使用这款太阳能电池包，你不需要使用额外的充电器给他充电，只要有太阳的地方它就能充电。该产品原来只在国外市场销售，售价39美元，但是现在国内也可以购买到了，而且售价比国外的价格便宜，仅为185元左右。现在全球都在提倡环保，所以大家在购买PSP外置电池的时候可以考虑这款PSP太阳能电池包了。而且真去了没有条件充电的地方，晒晒太阳就把电充上也是很不错的。

罗技专为PSP而设计的时尚耳机

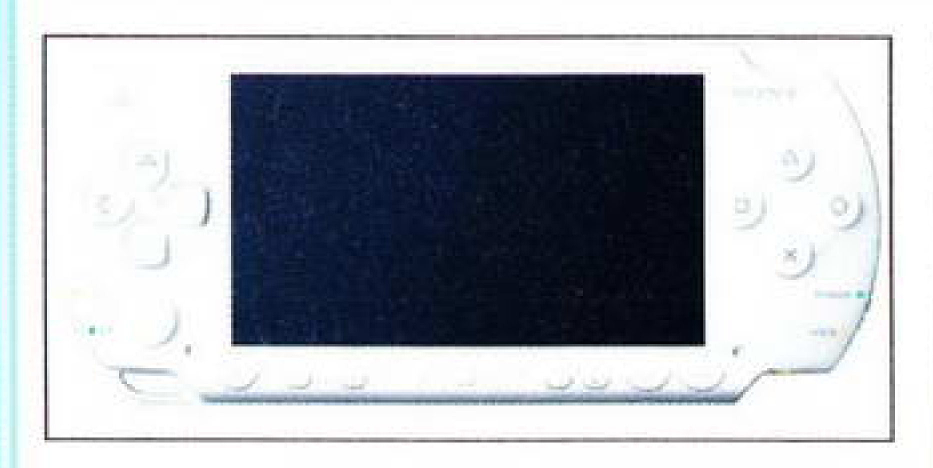
罗技为PSP专门设计的产品已经陆续发售了。继PSP收藏盒、PSP专用便携音箱之后，罗技的PSP专用耳机——PlayGear-MOD也发售了。这款耳机采用时尚的元素设计，采用后挂的方式佩戴。整体音质水平的表现还算可以，但是它的音质水平肯定不能够与森海塞尔那些专用的耳机相比。该耳机采用30毫米的驱动单元，能够给你带来震撼的低频效果，用来搭配PSP使用的确是酷味十足。这款罗技时尚耳机的零售价为255元左右，而且能够提供一年质保的售后服务。喜欢罗技周边的玩家一定不能够错过这款专为PSP而设计的罗技时尚耳机！



文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

国庆黄金周，国内游戏业迎来了销售业绩的高峰。白色PSP的清凉上市给这个火热的市场带来了一丝凉气。国庆期间游走于广州各大游戏市场，感受最深的莫过于那蜂拥的消费者人群了。和暑期、寒期的家长消费者不同，国庆期间最多的顾客都是青年人，其中购买PSP的玩家当属最多。另外，神游的GBM官方名称已经正式确定——“iQue mrico”或“iQue Game Boy mrico”，文中按照惯例缩写为iGBM，请大家留意。



广州目前PSP的价格稍微有些混乱，原因不仅和1.5版PSP货源“严重”缺乏有关，（这里的“严重”二字是商家说辞。）也和9月底的“降级事件”有关。

事件出自于9月28日，在互联网上有外国组织放出降级程序。程序不大，只有100多K，大致原理就是在2.0版机器上运行该程序，接着一番操作便可以将2.0版机器彻底地变成一台1.5版机器。

价格之所以混乱，就是因为商家对待降级的态度不一，导致售价不一——有一些商家不大相信这个降级程序，导致1.5版机器继续售高价；而有一些商家则同时抬高2.0版PSP的售价，他们的理由则是“既然可以降了当然要贵一些”；还有一些商家将1.5版机器的售价压低到2.0版机器的价格来卖，所有版本的PSP都只售1800元，以期盼“早日将危险的存货清空”。（最后一种商家实在少见。）

不过在混乱的背后，还是有强大的水货商组织在控制着整个市场的价格走向。商家自行调整单机价格，根本无法撼动市场价格。目前广州掌机市场上所售的PSP，大致上分为“1.5版机器”和“非1.5版机器”两种货。现在的大致行情为1.5普通版的黑色PSP售价为1768元，1.5豪华版黑色的PSP售价为1988元。1.51黑色豪华版和2.0陶瓷白色豪华版的价格均为1788元。

（未经确认的消息称：SONY实际上早已停止了普通版PSP的供货。现在市面上所谓的普通版PSP仅仅是豪华版PSP扣除豪华配件之后单独出售而已，价格与豪华版相差200～250元左右。）

有的朋友会问：2.0的降级程序已经出了啊，2.0机器可以完美降到1.5系统，为什么现在2.0的机器比1.5的机器便宜200元呢？

这个问题的答案……说老实话我也觉得莫名其妙。当我试着和一些店员聊到这个话题时，她们的回答是：2.0经过降级之后可能会存在一些风险，因此本店只出售正宗的1.5版机器以及2.0版机器。有些玩家执意要购买相对便宜的2.0机器以用作降级，店家是不建议大家这么做的。

风险？这些店员MM可真是可爱哦，笔者已经为多个朋友成功降级了。看来，目前购买2.0的机器是最合适的打算！

当2.0机器成功被降级之后，Sony于10月初紧急公布了2.01版系统。很显然，从公布2.01版系统的那天开始，Somy将停止2.0版PSP的生产与销售。（又来搞这套，大汗……）

可以预见的是，今后2.0版PSP也将出现1.5版奇货可居的销售情景，到那个时候，PSP的售价又将再次出现反弹现象，打算购买PSP的朋友可要抓紧时间购买哦。

接下来再让我们把视线放到任天堂方面。GBM在市面上同时出现三个版本——日版GBM售价910元，美版GBM售价950元，神游的iGBM售价890元。其中美版GBM额外赠送三块面版，iGBM额外赠送两块面版。这样比较之下，看来iGBM将是玩家最好的选择了。毕竟220V直插式充电器可以让玩家省不少心。

NDS继续保持1020元售价不变，iDS也同样保持1180元售价不变。有些玩家始终搞不懂，为何神游的GBM可以做到比水货便宜，但是iDS就做不到比NDS便宜？这……其实我也不知道为什么。（汗）

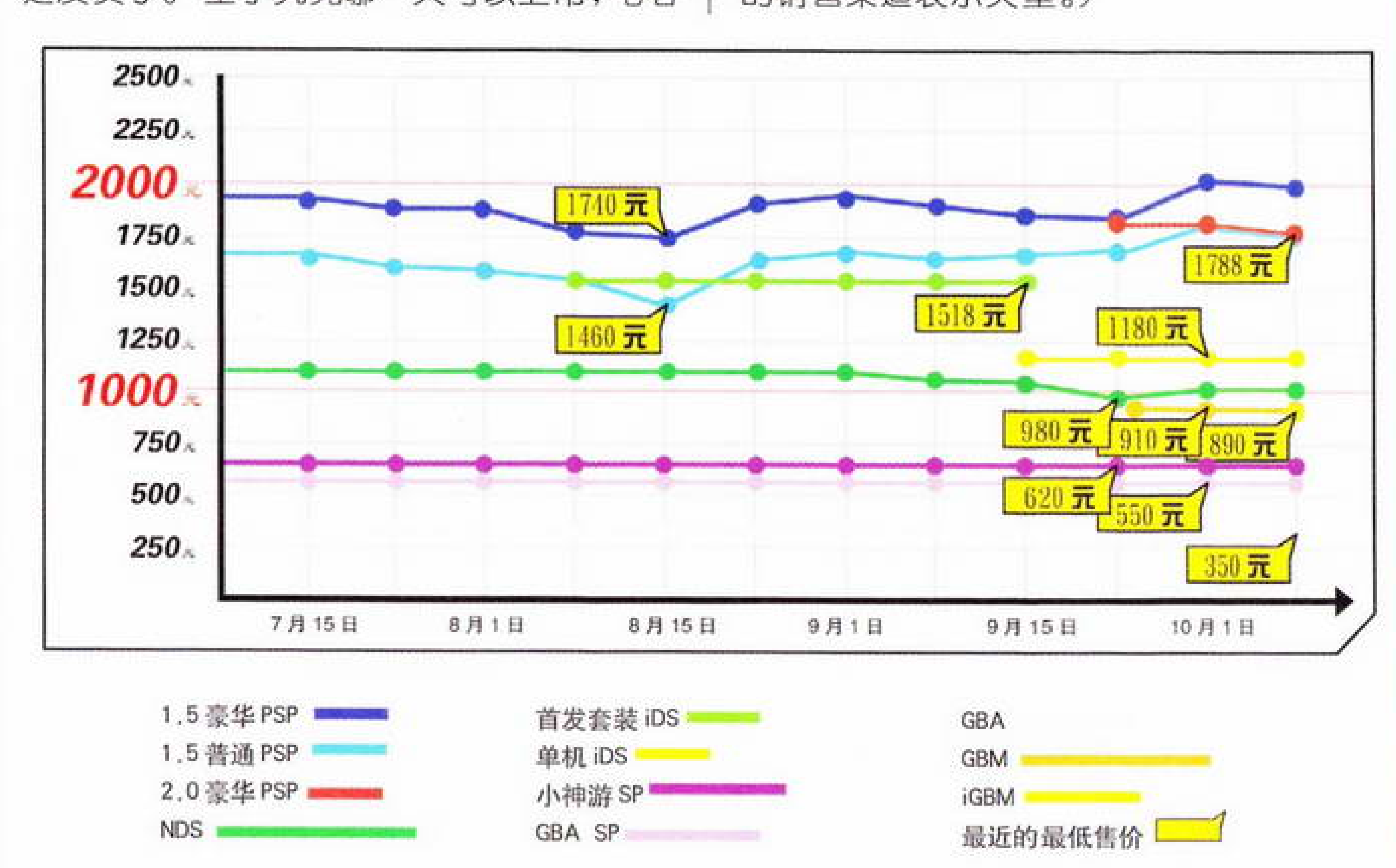
原计划于国庆期间上市的《瓦里欧制造



摸摸乐》，很遗憾地告诉大家一个不好的消息——继续延期！经过询问，有一家游戏店的店员说：“据说是游戏即将上市的时候，又出了点小问题，说发现一些BUG，所以再度推延发货了。”至于究竟哪一天可以上市，笔者不得而知。

NDS游戏没多少新货，基本上还是老样子。《逆转裁判》限定版售价460元，普通版售价320元；《JUMP超级明星大乱斗》售价300元；《恶魔城 苍月的十字架》美版售价290元；《应援团》售价290元。

支持NDS的烧录卡方面，Super Card的CF卡版售价220元，SD卡版售价240元。G6卡的1G、2G、4G三种规格售价仍旧为1050元、1200元、1400元。全套售价为666元的GBALink二代卡在广州继续保持“无店愿意进货”的状态。如果广州朋友想购买这款烧录卡只能通过邮购。（再次对LINK官方的销售渠道表示失望。）



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价价格。各地价格有所差异为属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	PSP（香港豪华版）	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1988（1.5版）	1768（1.5版）	1788	1180	1020	890	910	620	550（翻新）
辽宁大连	仁和电玩 玩友游戏机专卖店	1750	1550	1850	1200	1050	—	—	600	550
广东深圳	久圣电玩	1830	1530	1830	—	1050	—	900（红白） 860（美） 880（日）	—	600
广西南宁	鸿立电玩	1830（1.5） 1818（白色2.0）	1650	1830（1.5版）	1244	1053	968	870	630	—
山西太原	逸豪电玩	1890	1590	1900	1400	1100	880	900	620	640
天津	MARS电玩	1880	—	—	—	1049	890	910	—	650

掌机软件新闻

文 小超
编 马修

趁着国庆节的空当儿，肯定有好多朋友都疯狂地放松了一下吧。小超本来也计划出去游玩一番，但最后还是犯懒，在家里躲了整整七天。不管怎样，自己高兴就成。下面一起看看半个月来的掌机软件新闻。

NDS软件新闻

DSEmu新版推出

NDS模拟器DSEmu在9月28日推出V0.4.8版。新版本修正DMA和SWI的问题，并能支持更多自制软件的运行。下载地址：http://www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu-0.4.8.zip，期待早日能够运行商业游戏ROM。



▲DSEmu还需加油。

iDeaS新进展

好久没有消息的NDS模拟器iDeaS突然于10月3日在其官方网站放出标题为“Blood,sweet blood”的新闻。新闻中并没有发布什么实质性的内容，但后面却跟了两张iDeaS模拟《恶魔城 苍月的十字架》的截图，看来软件又有新的突破，真是令人兴奋。感兴趣的朋友可以经常关注一下iDeaS的官方网站，网址是http://www.rascalboy.nzone.it/ideas.html。







▲iDeaS运行《恶魔城苍月的十字架》还是有贴图错误。

NDS用电子书软件TextViewer公布

如果小超没记错的话，TextViewer应该是NDS上第一款电子书软件。这“第一”的名头可不好抢啊，呵呵。TextViewer支持书签并有省电模式，支持NDS的双屏显示。不过对于国内玩家来说并不实用，因为不支持中文。看来制作中文电子书软件的重担还是要压到国内软件作者身上了。下载地址是http://www.telefragged.com/thefatal/index.php?content=inc_si_ds.htm。

NDS ROM也RIP

所谓RIP是指删除游戏程序中的一些数据，以缩小游戏容量。正当PSP上的RIP游戏ISO火热的时候，NDS这边也不甘落后，国外的破解小组放出了几个RIP后的NDS ROM。最先出炉的是《恶魔城 苍月的十字架》，这款游戏原本是512M的容量，RIP后的ROM容量仅有256M，而且能够正常运行。后来又有《JUMP超级明星大乱斗》和《应援团》的RIP ROM出现，容量也都缩减一半。对只有小容量烧录卡的用户来说，RIP ROM非常实用。期待有更多的RIP ROM出现。

Stellads新版推出

NDS上的Atari 2600模拟器Stellads在10月1日推出V0.5.5版。新版修正了若干BUG，并且增加了按Start回到游戏选择菜单的功能。下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/stellads-0.5.5.zip。

ScumMVM DS新版发布

NDS上的PC模拟器ScummVM DS在9月28日放出V0.4新版。新版提升了GBA电影卡的读取速度，加入M3烧录卡的支持，增加了放大镜功能。通过ScummVM DS，我们已经能够在NDS上玩数个经典的卢卡斯游戏。下载地址是http://www.drunkencoders.com/scummvm/scummvmds0-4.zip。



▲现在要找早期卢卡斯游戏不是件容易的事。

Moonshell新版公开

NDS用多媒体播放软件Moonshell推出Betatest 2新版。新版修正了ADPCM的一个小错误，下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/20051001_moonshellbetatest2.zip。



▲新版Moonshell没有实质性的进步。

GBA软件新闻

VBA新版推出

电脑上最好的GBA模拟器VisualBoyAdvance在10月1日推出V1.8.0 Beta3版。新版相比较V1.8.0 Beta2并没有多少改进，只是修正了几个BUG。

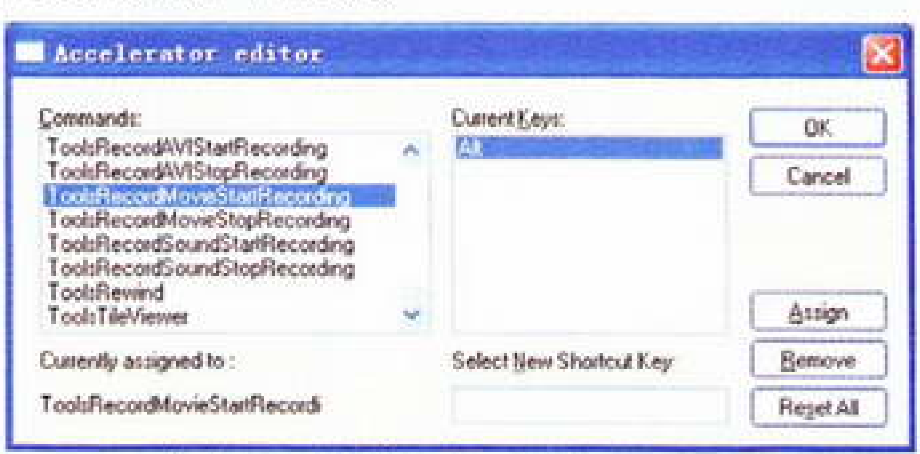
下载地址：http://vba.ngemu.com/downloads/VisualBoyAdvance-1.8.0-beta3.zip。



▲VBA已进入最后完善阶段。

VBA rerecording新版放出

好久没有动静的GBA游戏录像软件VBA rerecording在10月3日放出V11版。VBA re-recording 11中允许将电脑键盘的Ctrl、Shift和Alt设为快捷键。下载地址是http://personal.inet.fi/koti/tsallanmaa/vba-re-recording-11.zip。



▲自定义录像快捷键让用户方便了很多。

SMSAdvance新版公布

由Flubba开发的GBA用SMS、GG模拟器SMSAdvance又有新版推出。SMSAdvance V0.9加入了对GG BIOS文件的支持，完善了MAPPER检测和混音器，并能够将GBA的Select设为游戏复位键，此外还修正了《上海2》等游戏的模拟错误。下载地址是http://hem.passagen.se/flubba/download/SMSAdvance09Bin.zip。



▲SMSAdvance模拟速度和效果都不错。

最近听闻《最终幻想》3、5、6代都将登陆任天堂掌机平台，其中《最终幻想3》还可能以3D化的形式在NDS上发售。再加上《马里奥赛车》、《动物之森》、《真·三国无双》、《逆转裁判4》、《生化危机》等大作，NDS想不火都难啊。随着NDS主机的普及，相信NDS掌机软件也会更上一层楼。最后依旧感谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QL169.com)玩友的大力支持。


文 太阳黑子工作室 全能的调停者 编 雷伊
《逆转裁判 新生的逆转》
第五话 法庭实录(上)

真宵离开事务所已经有两个月了，这两个月里，我没有接下任何一桩委托。虽然事务所还是一如既往地开着，但不知怎么的，我却丝毫没有再度立于法庭之上的心情与勇气，也许是最近数月间发生的事情已让我身心俱惫了吧。千寻老师与世长辞、矢张和御剑先后被杀人案缠身……而如今，真宵也暂时离我而去了，虽然我坚信总有一天她的笑容会再度浮现在我眼帘中，但是，每当孤零零地守着这空旷的事务所时，心中却总有股莫明的无助。昨天下了一场雷雨，天空中划过的闪电如道道利剑直入心扉，扑打在窗棱上的冰冷雨点发出恐怖的声响，像一个个正在狂欢的魔鬼，嘲笑着利剑下的牺牲品……

事务所的门被推开了，一名高中生打扮的少女走了进来，那一瞬间我惊呆了，因为……她的脸孔和真宵是那么的相似。少女名叫宝月茜，自称科学搜查官，在双亲因交通事故去世后，她一直和姐姐宝月巴相依为命。宝月巴是地方检查局的主席检察官，同时也是千寻老师学生时代的前辈，一向对妹妹和蔼可亲的她最近行为举止突然变得奇怪起来，不仅如此，她还由于涉嫌一起恶性杀人案而被警方逮捕了。小茜央求我能够为她姐姐进行辩护，她哀伤的眼神让我再次情不自禁地想起了真宵——那个在千寻老师渐渐冷却的身体边无助地痛哭的真宵……

我毫不犹豫地接受了她的委托。



2月22日 侦探部分相关线索

拘留所

■长相酷似千寻的宝月巴对自己的罪行公认不讳。据她所说，杀人案发生在2月21日下午5点15分，案发地点为地方检查局的地下停车场，遗体在她部下车子的后备箱中被发现。被害者是警察局的搜查官，胸部被匕首刺过，因失血过多而死亡。宝月巴右手缠着绷带，她说是自己在刺杀被害者的时候不小心弄伤的。



宝月茜(16岁)：自称科学搜查官的高中二年级学生，委托人宝月巴的妹妹。



宝月巴(29岁)：本案的被告人，地方检查局的主席检察官，右手有伤。

检查局·地下停车场

■在停车场的地上捡到一个钱包，里面发现证物“ID：多田敷道夫”。一名卖便当的成熟美女市之谷响华出现，她自称“倾吐女王小响”，并表示自己目击了宝月巴的作案过程。响华每天都会来检查局卖便当，据说检查局的守卫室中有她的男朋友。从她的语气中可以听出，她之前就认识宝月巴，而她对检查局也似乎抱有恶意。



市之谷响华(31岁)：神秘的便当小贩，本案的目击者，自称“倾吐女王小响”。

钱包：掉落在现场的钱夹，里面似乎有着什么东西。

ID：多田敷道夫：证明搜查官身份的卡片，在检查局杀人现场发现，ID号为5842189。

上级检察官办公室·1202

■原来发现被害者尸体的车是御剑的。两年前成步堂还不是律师的时候，御剑就已经开始和宝月巴共事了。从御剑处得到杀人案的凶器“御剑的匕首”，原本是放在他车子后备箱的道具箱中的。

■昨天是检查局最繁忙的时候，因为他们正与警察局合力去整理原本已经敲定的案件的证据和档案，这被称为证物移送。而“年度检察官大奖”的颁奖也是于该日在警察局举行的，那时御剑一直在警察局，直到5点12分才回来，为此他还特意给出了停车记录作证。在御剑办公室的沙发上可以发现盾牌形状的“年度检察官大奖”奖杯，但奖杯的上方似乎缺了些什么。



御剑怜侍(24岁)：检查局的天才检察官，为了判处被告人有罪而不择手段，是个冷酷的男人。

御剑的匕首：凶器，原本放在御剑车后备箱的道具箱中，上面沾有被害者的血迹，但没有指纹。

检查局大奖之盾：“年度检察官大奖”的奖品。案发当日，在警察局的颁奖典礼上授予了御剑。

御剑的停车记录：案发当日检查局地下停车场的使用记录，下午5点12分进入停车场。

警察局入口

■警察局离检查局大概有30分钟左右的车程，树立在入口处的“逮捕君”是警察局的吉祥物。

■从系锯圭介处得知，原来在地下停车场捡到的ID卡是被害者的。多田敷原本是巡查部长，昨天他原本应该是在警察局的，因为有起两年前他负责过的案件的证物需要移送。但不幸的是，他死在了检查局的地下停车场，而据说在案发当日把他叫到检查局地下停车场的人正是宝月巴。

■从系锯处得到介绍信，这样就可以对案发现场进行搜查了。



系锯圭介（30岁）：所辖警署的刑警，一般负责杀人案的初步搜查，通称系锯刑警。

多田敷道夫（36岁）：本案的被害者，搜查第一课的责任刑警。

逮捕君的牌子：由刑事课课长设计，系锯圭介制作的“艺术品”。

介绍信：从系锯圭介处取得，得到对案件的搜查权。

检查局·地下停车场

■从牛仔打扮的巡查罪门恭介处得到被害者的解剖记录。据罪门说，多田敷此人能力平庸，除了在数年前曾经与宝月巴有过一次合作外，两人基本上没有交集，也就是说宝月巴其实并没有杀人动机。

■在御剑的车前可以发现宝月巴的手机，从通话记录可以发现，案发当日5点18分她曾给妹妹宝月茜打过电话。车子的后备箱中可以发现一张被害者的便条，上面写着“6-7S 12/2”。



罪门恭介（33岁）：负责检查局案件搜查的巡查，谜之牛仔。

多田敷道夫的解剖记录：失血而死。有一处由匕首造成的伤口，死亡推定时间是4点之后的一个半小时内。

携带电话：宝月巴的手机，在案发当日5点18分曾给妹妹小茜打过电话。

多田敷的便条：在现场的车后备箱中发现，被害者个人的便条，上面写着“6-7S 12/2”。

2月23日 上午9点34分

地方裁判所 被告人第2休息室

巴：……昨天的调查怎么样？成步堂律师。

成步堂：说真的……还有很多地方不是很清楚。

茜：岂止呢……简直是一头雾水啊。

巴：不管判决结果如何，我也不会担心什么，因为我早已做好了觉悟。



茜：我相信姐姐……

巴：成步堂律师，作为前辈我给你一个忠告。

茜：什么？

巴：律师除了要相信委托人外，还有一点也请不要忘记。被告人是因为有被怀疑的理由，所以才被起诉的……

成步堂：宝月巴小姐……你身为千寻老师的前辈，和她也很相像……但是，你们两人却有一个决定性的不同点。

巴：那是？

成步堂：你不是律师。

巴：……（沉默）马上就要到时间了。那么，就拜托你了……律师先生。

成步堂：（这是真宵离开后第一次开廷，也就是说……我无法借助任何人的力量，一切只能靠我自己的双手去寻找……真相！）

茜：加油，成步堂先生！有我在！

同日 上午10点

地方裁判所 第9法庭

裁判长（敲打木槌）：对宝月巴的审理现在开廷！

成步堂：辩护方准备完毕。

御剑：检查方……就更不用说了。

成步堂：（御剑……那次事件以来，他已经很久没有再站在法庭上了……）

御剑：没必要带着多余的感情辩护，成步堂龙一。不管周围的人想说什么，我自己走的路由我自己来决定，因为外人是无法改变审判结果的。

裁判长：那么御剑检察官，请开始开头辩论。

御剑：宝月巴身为主席检察官，却犯了不可饶恕的罪行，而且……还把犯罪现场选在了检查局！

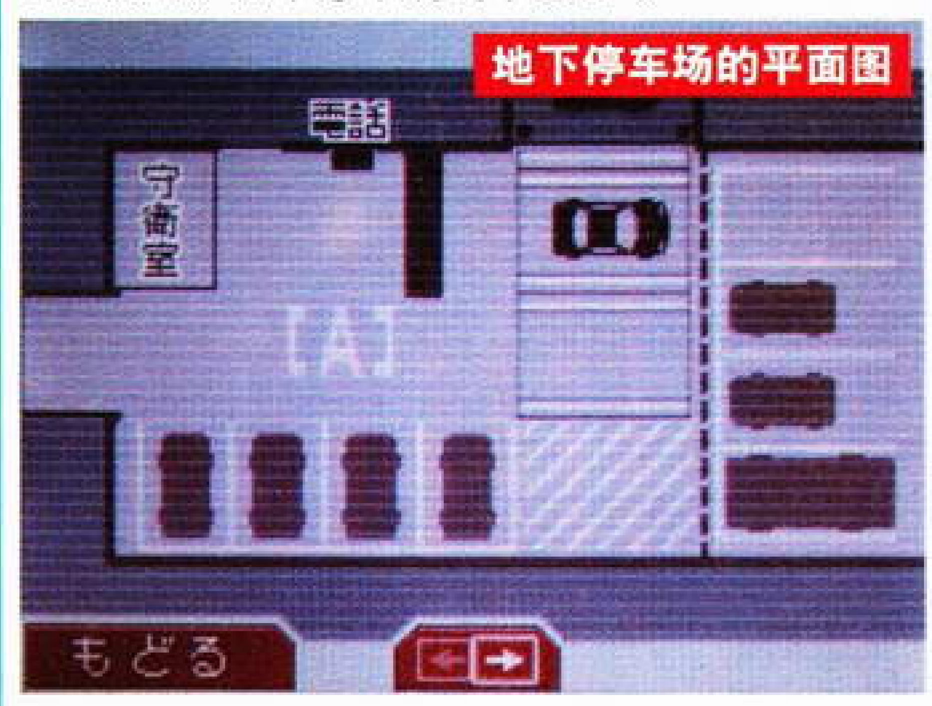
茜：呜……没想到真人更有气势，说得我都不自觉地想对他倾诉一切了。

御剑：但是……她的举动却是自掘坟墓。因为她的罪行被某个证人看见了，说起来还是个很“专业”的证人！

裁判长（敲打木槌）：那么，就请那位证人入席！

御剑：请把市之谷响华带上证人席。

成步堂：（“倾吐女王小响”吗……）
（市之谷响华走上证人席）
裁判长（惊讶）：嗯……怎么好像在哪里见过你……
响华（从篮子里取出便当）：哎哟，来份鱼子酱便当怎么样？
裁判长：哇！鱼子酱！这可是我打出生以来第一次吃啊！
成步堂：（不用那么眼泪汪汪地看着便当吧……）
响华（把另一份便当递给成步堂）：你要不……来一份盖浇饭？
成步堂：啊……谢谢。
御剑：证人，你的名字和职业？
响华（拿出便当递给御剑）：嗯……那边那位……要不要来份芝麻白饭？
御剑：午饭时间还早得很呢，快告诉大家你的名字和职业。
响华（问裁判长）：怎么样？味道如何？
裁判长：这就是传说中的鱼子酱啊……真是让人回味无穷！我以前还一直以为鱼子酱味道和紫菜差不多呢。
成步堂：（想什么呢你……）
御剑（拍桌子）：名字和职业！
响华：我叫市之谷响华，以后请铭记于心……由于某些原因我当上了“便当乐园”的头号指挥。有问题吗？御剑检察官大人？
御剑：那么证人，请开始说明本次事件。
裁判长：等等！等我再吃一口！
成步堂（大汗）：（快点！）
裁判长：嗯……那么，御剑检察官，事件说明……如果可以的话最好还是请与警方相关的人来吧……
响华：裁判长大人，那边的检察官不是说过吗？我市之谷响华可是“专业”人士。
裁判长：哈……什么意思？
御剑：市之谷响华在两年前是搜查一课的特别搜查官……是负责甲级杀人事件的刑警。
茜：唉？响华小姐是刑警？
裁判长（大惊）：啊啊啊啊啊啊啊！你、你……难道是“倾吐女王”……
响华：“小响”。好久不见……裁判长大人。
裁判长（敲打木槌）：知、知道了！请、请开始说明！
成步堂：（那位大姐到底是何许人……）
响华：那么，各位请看这里。（拿出地下停车场的平面图）检查局的地下停车场，是分为两个区域的。A区只有检察官等职员才能使用，而B区则是给外来人员使用的……两个区域用铁丝网隔着，可能是怕有外人随便闯入吧。事件现场是A区深处的车子的……后备箱。凶手用匕首将被害者杀害后，企图用车子把尸体运走。但是……她的运气不怎么好，她的罪行被目击者看见了而且当场就被逮捕了。
裁判长：那……那位勇敢的“目击者”就是……
响华（微笑）：就是小响我，裁判长大人。
（得到证物“地下停车场的平面图”）



裁判长：证人，你目击了犯罪的瞬间吧？
响华：那当然。之后，我马上就逮捕了她。
裁判长：唔……那这应该已经证据确凿了吧。你认为呢？辩护人。
成步堂：我可不这么想……
响华：那么，裁判长大人。对那些还垂死挣扎的坏人，让我把她们大卸八块吧！
裁判长：你果然可靠！那就交给你了！
成步堂（大汗）：（你们要大卸八块的人……不会是我吧！）

～目击的情况～（证人：市之谷响华）

1. 我就知道，这个日子总有一天会到来的……
2. 那天……我正好要去给男朋友送便当。
3. 也许是搜查官的直觉吧……我好像感觉到了什么。
4. 放眼望去，主席检察官正站在铁丝网对面的一辆毫无品味的车边。
5. 主席检察官的右手正举着把匕首。
6. 然后，她把匕首刺进了多田敷搜查官的胸口！

询问证词：我就知道，这个日子总有一天会到来的……

成步堂：你为什么会知道？
响华：虽然我对检察官大人有憎恶之情……但他们有时也有值得人尊敬的地方。不过他们的做法却是极其扭曲的，扭曲的做法总有一天会酿成悲剧。
御剑（鞠躬）：便当小贩的意见，在下洗耳恭听。
响华：抹杀对自己不利的证物……把知道得太多的搜查官驱逐掉……这可是你们最擅长的事呢。
御剑：……
茜：响华小姐……怎么感觉她好像对检察官有股恨意？
响华：我一直以来都把搜查官作为自己的天职……如果没有收到那边那位检察官发来的解雇通知，恐怕我现在还在从事这一行……

成步堂：解雇通知？（她是被炒鱿鱼的吗？）
响华：对我来说，“检察官”根本就连虫子都算不上。不过即使这样，我身为“专业人士”，还是不会在证词上做手脚的。
裁判长：知道了，那请继续。

询问证词：放眼望去，主席检察官正站在铁丝网对面的一辆毫无品位的车边。

成步堂：毫无品位的车……那难道是……
响华：是御剑检察官大人的车哦。
裁判长（震惊）：御、御剑检察官的？
响华：顺便告诉你，刺在尸体上的匕首也是检察官大人的……是吧？（看着御剑）
御剑：……没错。
（全场哗然）
裁判长：唔……事情还真是微妙啊。那，你看见的人……确定就是被告人吗？
响华：我站在离现场不到10米远的地方，应该不会看错吧……
成步堂：（如果这是真的……那我根本就无法采取攻势！）
茜：即使再怎么无从下手，但还是先指证一下再说吧！
成步堂：证人！刚才你的证词中清楚说道：“检察官对你来说根本连虫子都算不上”，如果是这样的话，那你就是怀着“恶意”目击了犯罪过程……
响华：你可不要出言不逊哦，小屁孩……
成步堂：嗯？
响华：在我小响的话中找茬……你胆子可不小哦。
（响华说着，取出了犯罪现场的照片，照片中清楚地记录下了宝月巴穿着沾血的外套站在车边的情景。）
裁判长：这……这张照片！是你拍的吗？
响华：在我发觉到事件的瞬间，条件反射地按下了快门。（取出一盒便当）我的便当中，有一盒是装有相机的哦。
成步堂（大汗）：（你把相机挂在脖子上不更方便。）
御剑：这张相片我也是第一次见到吧？
响华：如果被检察官大人看到的话，我可不知道自己又要被唆使着做什么事。搜查课的写真班中，有我的男朋友哦。
裁判长（看着照片）：这……的确就是被告人没错！
（得到证物“现场写真”）

对证词“主席检察官的右手正举着把匕首”出示证物“现场写真”

成步堂：我反对！你真的目击到了吗？宝月巴小姐将匕首“刺向”被害者的瞬间……
响华：一切都如我所说的一样……（取出一盒便当）不信咱们拿这盒卤水便当打个赌！
裁判长：唔……这个香味真让人食欲大增。
成步堂：但是……这很奇怪。请看这张照片！你拍的这张照片中……宝月巴小姐根本就没拿什么匕首！
响华：……
御剑：……
裁判长：……那个……御剑检察官，请发表些评论吧。
御剑（平静地）：我反对。
成步堂（大汗）：能不能拿出点干劲来。
御剑：要拿出干劲来的应该是你吧，辩护律师。
裁判长：什么意思？
御剑：这张照片……不是在作案前拍摄的，按下快门的时候匕首“早已”刺过被害者了。
成步堂：我反对！你……你怎么知道？
响华：看衣服上溅到的血迹。
成步堂：嗯？
响华：你没看见主席检察官大人的外套上……有红色的污渍吗？
成步堂：（这不是黑白照片吗！）
裁判长：哈啊……虽然比较难以理解，但这应该是血迹吧……
御剑：怎么样，辩护人。似乎就只有“你”没发现问题所在啊。
茜：成步堂先生！你被他当成问题少年来训了啊！
成步堂：（呜呜呜……该怎么办啊……）我反对！话虽这么说，但刚才证人作证时分明说过“是在察觉到事件的‘瞬间’按下快门”的！
响华：我刚才少说了几句，不好意思。
成步堂：……
响华：……
成步堂（大汗）：就这么完了？
响华：如果少说了几句的话，那我再补给你不就行了。如果我真想做手脚的话，那一开始我就可以在证词中添油加醋！
茜：不明不白地又发怒了……
响华：我可没有闲功夫去阻止她作案。宝月检察官大人就像被事先设定好程序的机器人一样……毫无差错、而且冷酷地实行了她的杀人计划！



成步堂：我反对！“计划”？你是怎么知道的！
御剑：你看照片中主席检察官的手。
裁判长：这是……“手套”？
御剑：是很薄的橡胶手套吧。她为什么会随着带着这种特别的东西？
成步堂：啊……
御剑：如果事先没有计划好的话，怎么可能会有这种手套！
成步堂(大受打击)：啊啊啊！
裁判长：的确，这副手套说明了犯罪的计划性！
响华：“蓄意杀人”……这可是重罪哦。
裁判长：证人！请追加证词！



追加证词：
这次杀人事件是事先计划好的！橡胶手套不就是最好的证据吗？

对追加的证词出示证物“御剑的匕首”
成步堂：我反对！(出示证物“御剑的匕首”)证人，这是什么……你知道吗？
响华：想试探我小响？你还早十年呢！这当然是凶器……原本是放在那边那位检察官大人的车后备箱中的。
御剑：不错，这是我的匕首。
(全场哗然)
成步堂：辩护方现在要提出请求！请证人一定要如实作证！
响华：你什么意思？小屁孩……
成步堂：你刚才这么做过证词：“宝月巴事先已经计划好了作案的‘全部’！所以才准备了这种特殊的橡胶手套”。
裁判长：这不是很自然的推理吗？手套的确能让人感到计划性……
成步堂：但如果这样的话……为什么最关键的“凶器”倒反而没有事先准备好呢？
响华(流汗)：啊……
成步堂：这把匕首是偶然放在车子的后备箱中的。如果这次凶杀案是事先计划好的话，那最先准备好的应该是“凶器”！
响华：哇……
(全场哗然)
裁判长(敲打木槌)：肃静！肃静！肃静！
成步堂：(好！这样状况就逆转了！)
茜：不愧是成步堂先生！这样姐姐就清白了……
御剑(冷笑)：我的大律师……来盒盐焗便当如何？
成步堂：你说什么？
御剑：你不会是在暗爽这么点小事就能让审判的状况逆转了吧？
成步堂(大汗)：但、但是！这么一来，杀人的计划性实际上就……
御剑：真白痴。检查方最初就没有把“计划性”当成一个问题。这都是那边那个卖便当的在自说自话……
(响华一脸震惊。)
御剑：“被告人·宝月巴用匕首刺杀了搜查官”，检查方要证明的只有这一点。
响华：哼……检查局的屁孩脑子还不错嘛。但是，那个女人很明显是早有预谋的！如果不是的话，就不会……
裁判长(敲打木槌)：看来还需要进一步作证词。
御剑：证人，你“只需”说出你“看到的东西”就够了。
响华：请给我闭嘴。我小响的推理中所含的维他命成份，足足有50颗小屁孩的眼珠所含的那么多！
成步堂(大汗)：(真恐怖……)

～小响的推理～(证人：市之谷响华)
1.宝月巴原本就准备杀害多田敷搜查官！
2.为此，她特意把被害者叫到了检查局。
3.主席检察官大人应该对被害者恨之入骨。
4.否则，那台杀人机器可不会刺那么多刀！

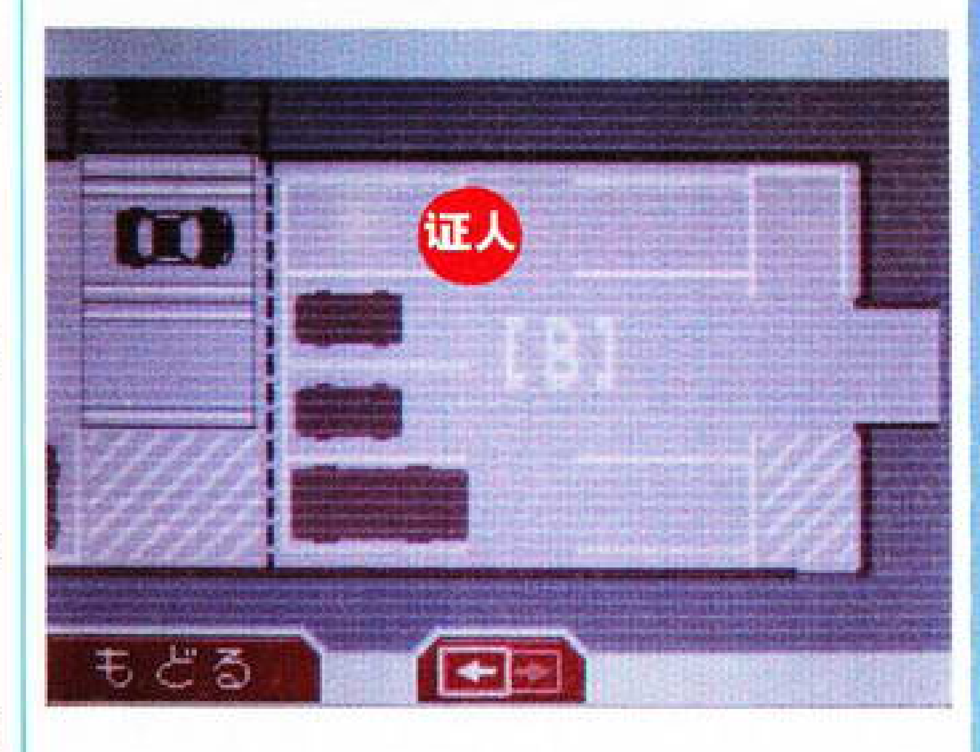
对证词“否则，那台杀人机器可不会刺那么多刀！”出示证物“多田敷道夫的解剖记录”
成步堂：我反对！“刺那么多刀”？你不可能目击到这一幕！
响华：想试探我小响……给我把这份青海苔便当吃个够吧！
御剑：要吃个够的恐怕是你吧。
响华：……！
裁判长：什……什么意思？
御剑：要说明起来我都觉得很白痴……看这里。“匕首造成的伤口只有一处”……解剖记录上是这么写的。
裁判长：啊……啊，是真的吗？真不愧是御剑检察官啊！
茜：值得嘉奖！真是太酷了，御剑检察官！
成步堂：(切～我大声喊出“我反对”的时候你只当没听见？)

裁判长：那……到底怎么回事，证人？
响华(不动声色地取出一盒便当)：这份番茄酱便当如何？
裁判长：啊，谢谢……
响华：没有人会把血和番茄酱看错……我曾对此深信不疑。不过从今天开始，我也许要改变这种看法了。
御剑：也就是说……你想说你"看错了"？
响华：在她举起匕首的时候……在她胸部周围已经被溅过血迹了，所以我才认为她至少"刺了两刀"……
裁判长(敲打木槌)：你到底把什么和"溅出来的血"搞错了……请作证词！
响华：……

修改证词：她的红色围巾看上去就像血一样……那种气势真是太恐怖了。
对该证词出示证物"现场写真"
成步堂：我反对！
御剑：等一下！证人，我看你果然还是不适合做搜查官。
响华：你……你说什么？
御剑：被告人在刺杀被害者的时候……根本就没有系围巾。这张照片……说明了一切！
响华(震惊)：啊……这……怎么会！
御剑：哎哟哟……你看错也要有个度啊，什么东西搞错到某种程度听上去像真的了。你不是个了不起的便当贩子吗？
裁判长：唔……真震撼。
茜：最后果然还是御剑检察官帮了大帮啊。
成步堂：(我拼命大喊"我反对"的时候你跑哪去了？)
响华：啊，那、那是……围巾……啊不，我明明看见的，红色的……
御剑(拍打桌子)：够了……证人这出闹剧也已经让我们笑得差不多了。
响华：你……你说什么？
裁判长(敲打木槌)：那么证人，请继续作证。关于目击事件的你逮捕了被告人……
响华：……我也似乎正好想起了些什么。
成步堂：(最后……证词中最重要的部分，还是没有能够突破……)
茜：重要部分？
成步堂："宝月巴小姐刺杀了被害者"这一点。(下次作证词应该是真正的关键了吧……)

～逮捕被告人～(证人：市之谷响华)
1.作案后，被告人向身旁的墙壁深处逃去。
2.我立刻追了上去，在说明了被害者的权利后，我将他逮捕……
3.……对，就是在我逮捕她的瞬间，她说起了围巾的事情！
4.所以我刚才的证词才会搞错。
5.虽然主席检察官想要逃走，但有我小响在这是不可能的！

询问证词：我立刻追了上去，在说明了被害者的权利后，我将他逮捕……
成步堂：等一下！"立刻"？这么说你离被告人很近？
响华：我刚才不是说了吗？我在离她不到10米远的地方。
成步堂：保险起见，请你在平面图上确认一下。"便当乐园"的车是"外来车"……当然应该停在B区，那么证人目击的时候，应该在这一带，是吧？



裁判长：离车10米远的话……差不多是该在这个地方。
成步堂：响华小姐，没错吧？
响华：不错……
裁判长：但是……你面前好像有铁丝网吧？
响华：当然是翻过去的咯。
裁判长：不愧是"倾吐女王小响"！
茜：要翻过那么高的铁丝网，等响华小姐赶到现场时也已经花上不少时间了吧。
成步堂：(确实……那铁丝网差不多有3米高。那为什么宝月巴小姐没能逃走呢？)

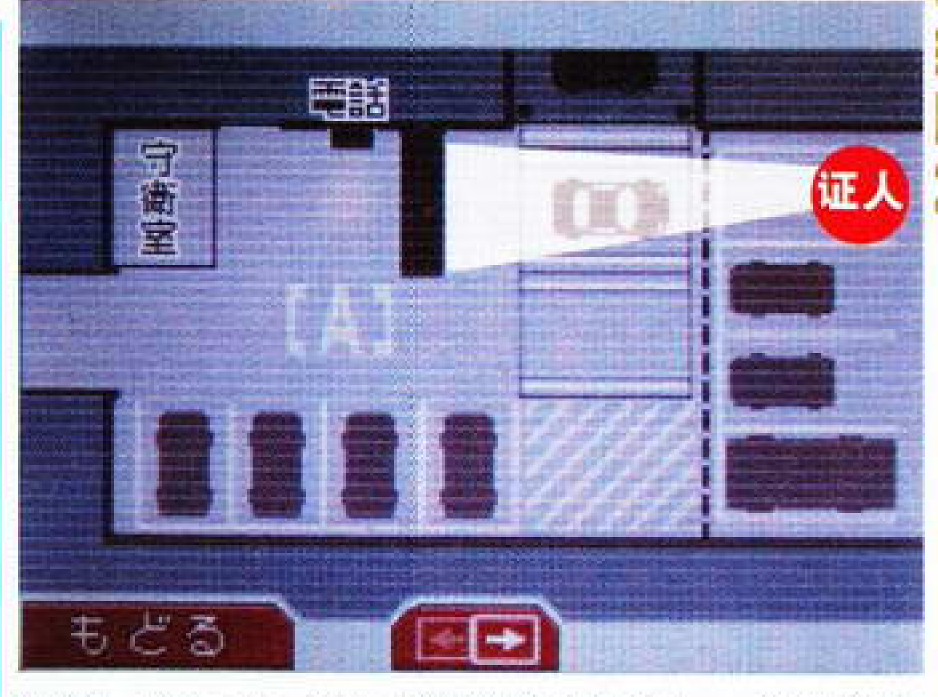
询问证词：……对，就是在我逮捕她的瞬间，她说起了围巾的事情！
成步堂：等一下！"围巾"……准确来讲她到底说了什么？
响华：如果记得准确的话，我的证词也肯定会一样准确的。
成步堂：(真闹心……)
响华：但是，我听到的只有"围巾"这一个词……
裁判长：只有这一个词？
御剑：那么……就是说那不是证人和被告人之间的对话？
响华：不错……主席检察官大人是对着电话这么说的。
成步堂：("电话"……难道那部是手机？)你说的电

话……是不是在现场发现的这部手机？
响华：没错……最终的……
御剑："最终的"？
响华：我小响的记忆力……要像鲑鱼一样逆流而上了哦。
裁判长：什、什么意思？
响华：主席检察官大人最初想要使用的是墙上的电话。
裁判长：墙上的？
成步堂：（确实……在里侧的墙边有一部应急电话。）
响华：不过好像那部电话发生了点故障……
裁判长：所以才不得已使用了手机？
御剑：那部应急电话在案发当日似乎确实无法拨打。
裁判长：唔……不愧是证人。记忆力简直就和鲑鱼一样！
成步堂(大汗)：（这就是问题了……）
裁判长(敲打木槌)：那么，就请把刚才的发现加到证词中去吧！

证物"携带电话"资料更新：事件当日5点18分与小西通话，听到"围巾"一词。

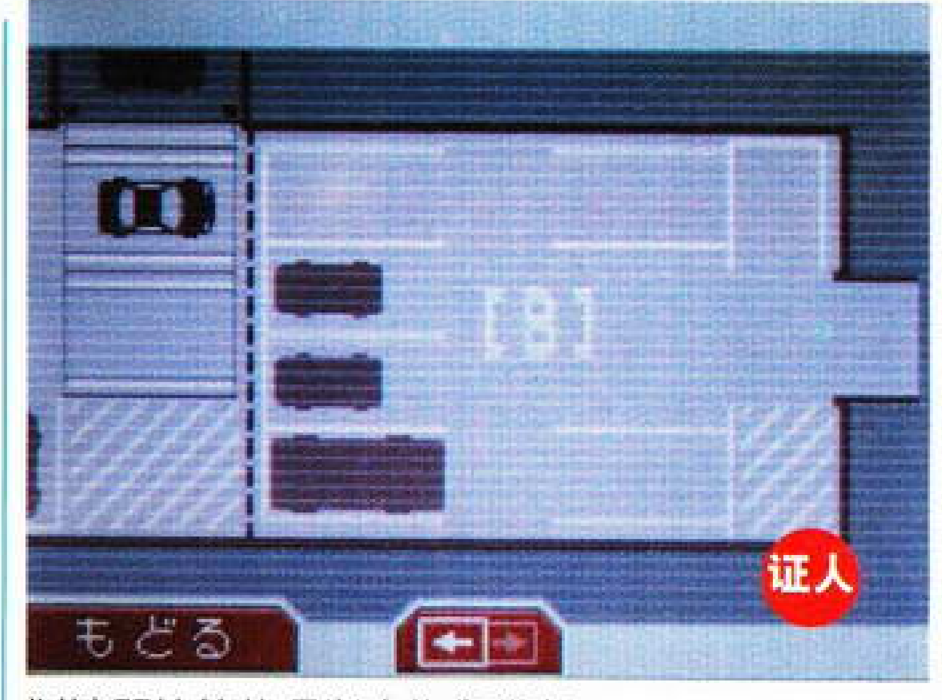
追加证词：她放弃了使用墙上的电话而改用手机……这全都被我看见了！
对该证词出示证物"地下停车场平面图"

成步堂：我反对！你……似乎和宝月巴小姐有些个人恩怨吧。
御剑：这位证人以前是搜查官，她的证词应该不会被个人感情左右吧。
响华：真没想到，你竟会保护我……两年前和主席检察官合伙把我赶出去的明明也是你。
御剑：……
成步堂：既然这样，那响华小姐刚才证词中致命的矛盾该怎么说明？
响华：哼……什么意思？如果小看我小响的话就让你尝尝呕吐物的滋味！
成步堂：你自己看平面图吧！你刚才作证的时候说你站在这个位置目击了事件。但如果一切属实的话……那你就应该无法看到宝月巴小姐打电话！
（响华震惊。）
成步堂：这下你知道了吧？应急电话设置在墙的内侧，只要你是在B区，就根本没法看到！
响华(大受打击)：哇！！
（全场哗然）
裁判长(敲打木槌)：肃静！肃静！这到底是怎么回事！
成步堂：这很简单，裁判长。在沾满呕吐物之前，这位证人浑身已经先沾满了谎言！
响华：呜……



御剑：我反对！那么我倒要问律师你……这位证人到底哪里说了谎！
成步堂：（这是反击的最好时机，绝对不能有闪失！）证人在目击的地点上说了谎！"原本想要使用紧急用电话，但无法拨打"……这句证词自身并没有什么重要的意义。也就是说，没有必要在这里做手脚。
裁判长：说谎的"意义"……
成步堂：证人的确看到了被告人使用应急电话，也就是说……响华小姐是在别处目击了事件！
御剑：我反对！目击"地点"才是真正毫无意义的"谎言"！
成步堂：我反对！这到底有没有意义……要先看了才知道！
裁判长(敲打木槌)：那我问你辩护人，这位证人在事发瞬间……到底在"哪里"？
成步堂：（到目前为止的所有证词都指向一点……那响华小姐目击事件的地点就应该在这里！）当然只有在守卫室！
裁判长：守卫室？
御剑：确实……为了让地下停车场的守卫室能够看到停车场的全景，所以它被设置在了二楼。
裁判长：不错……如果在那里的话，就应该能看到应急电话了吧。但是，为什么你就肯定是守卫室呢？
成步堂(摇头)：很遗憾，只可能在这里。不是检查局内部人员的证人无法把车停在A区……那么能目击紧急用电话和这起事件的地方，就只有这里！你之前确实做过这样的证词吧？"每天都会给在守卫室的'男朋友'送便当"……是吧，响华小姐！
响华：……长久一来，都只有我从男人嘴里套话……真没想到我小响这次反而被男人套话了，
（全场哗然）
裁判长(敲打木槌)：肃静！肃静！证人！没想到你是搜查官出身，却也会做伪证！
响华：我小响不会为自己脱身！犯下罪行的人必须受到惩罚，我早已做好觉悟了。
成步堂：（"犯罪的人"……是指宝月巴小姐吗？）

茜：那个……成步堂先生，你不觉得有点奇怪吗？响华小姐为什么要说这样的谎？
成步堂：嗯……
茜：就算她老实说自己是在"守卫室"目击到的……不也没什么不一样吗？
御剑：没错。（取出"现场写真"）这张照片说明了一切。刺杀被害者的正是被告人……这个事实同样没有任何改变！
成步堂：我反对！"没有任何改变"？不会吧。
御剑：你……你说什么！
成步堂：做伪证犯法……搜查官很明白这一点。也就是说……其中必定有什么特殊理由！
裁判长：那到底是什么"理由"呢！
成步堂：嗯！在问我吗？
裁判长：那还用问！
茜：成、成步堂先生！快点再次整理一下头绪！
成步堂：（响华小姐明明是在守卫室目击了事件……但却是说在"B区"目击的。这个谎言所带来的最重要的变更点……就是到现场的距离！）当然是"距离"！
御剑：我反对！很遗憾，大律师……如果看平面图的话就一目了然了。从守卫室到现场的距离同样也是约10米。能看到的东西也似乎和B区没有差别？
成步堂：我反对！重要的不是"能看到什么"，是到达现场需要"几分钟时间"。
御剑：……！
成步堂：响华小姐！你在守卫室目击了事件！从那里到被告人在现场被逮捕……其间到底经过了多少时间？
（响华默不作声。）
裁判长：怎么样，证人？
响华：你……
成步堂：嗯？
响华(取出便当)：来盒橡皮筋便当怎么样？
成步堂(大汗)：（那能吃吗！）
响华：我给守卫室的男朋友送去了咖喱便当。（注：日语中"男朋友"和"咖喱"发音接近。）
裁判长：唔……送男朋友咖喱便当！
响华：他正好不在屋里，所以我在那等了一会儿。从守卫室的窗玻璃中目击了事件的我……开始向现场跑去。但是，那边的门却被锁着，无法打开。所以，我只有赶往外来人员停车用的B区，真是绕了不少路呢。离目击事件后……差不多过了5分钟吧。
裁判长：5、5分钟？
（全场哗然）
裁判长：唔……这么一来那事情可就大不一样了……
响华：但是！刺杀被害者的的确就是被告席上的那个女人！只要有这张照片，那就不会有错！我小响



以这双竹筷的名义向你们发誓！
裁判长：这看来似乎真的不得不承认。
响华：再给您添一份鱼子酱便当，要不要？
裁判长：要！
成步堂：（kuso，败给你了……）
茜：成步堂先生！再不动手的话可就……
成步堂：我反对！从目击到逮捕之间有5分钟时间！这个重要性你好好考虑一下！这段时间可足够泡盒杯面了，当然口感会比较硬……
响华：可不要光吃泡面，试试小响的便当吧！（取出一盒便当）
成步堂(摇头)：这空白的"5分钟"……实在是太不自然了。
御剑：不自然？
成步堂：裁判长，如果你是凶手的话……给你5分钟你会干什么？
裁判长：那……当然是从现场逃走咯！
成步堂：不错！换做任何人都会逃走，但是这次却不同！宝月巴小姐在现场磨磨蹭蹭甚至还被人拍下了照片！如果真是"凶手"的话这绝不可能！
响华(大叫)：哇啊啊啊啊！
（全场哗然）
裁判长：看来……这位证人的证词也差不多到这里了。只要她对被告人有敌意，那么证词中就肯定会有明显"漏洞"……
响华：……！
裁判长：御剑检察官，下一位证人准备好了吗？
御剑：……看来我是高估了证人这位"前"搜查官了。
茜：干得好！终于把她撂倒了！
成步堂：（啊……这次又是这么险……）
裁判长(敲打木槌)："倾吐女王小响"现在依然沉浸在昔日的梦中吧。那么，今天就到这里休庭吧！
响华：等一下！来盒橡皮筋便当怎么样？御剑检察官大人？
成步堂(大汗)：（这不就是刚才给我的那玩意儿吗！）
御剑：辩护人吃剩下的东西我可不要。还有什么事？
响华：我……也许可以帮你哦。我还有决定性证据。

裁判长：你……你说什么！
成步堂：（莫非……便当中还暗藏着杀手锏？）
裁判长：很遗憾，对你的询问已经结束了……
响华（取出盒超豪华的便当）：那……给你来盒特别便当如何？
裁判长：哇！有三层啊！（敲打木槌）看在证人这么有诚意的份上，那就再多给她一次做证机会吧！快说说所谓的"决定性证据"！
响华：小响我……也会和我的便当一样，不会让大家失望的！
成步堂：（响华小姐的执念……到底会产生些什么呢！）

～决定性证物～（证人：市之谷响华）

1.我的目光离开现场大约有5分钟左右……这一点我原本应该说明的。
2.那，被害者的鞋子被脱了……这我以前说过没有？
3.经调查……上面有两样血迹，其中一样当然是被害者的。
4.而另一样……不错！正是被告人宝月巴的！
5.这只鞋子上……没有任何矛盾，是完美的证物！

裁判长：你说什么？被害者的鞋子上有……血迹？
响华：决定性的证物和便当尽管跟我们"便当乐园"预定。
（全场哗然）
御剑：我反对！你到底想干什么，证人……这么重要的东西……怎么不事先报告？
响华：这很简单，之前我不是说过了吗？我不相信检察官大人们对证物的处理态度……所以，我才亲自对证物进行了调查。
御剑：而且……就连血液检查都已经搞定了？
响华：似乎我还没有告诉你……鉴证课的职员中……有三名都是我男朋友哦。
御剑（拍打桌子）：总之……裁判长！这不是正当的证物！
响华：你说什么？
御剑：你不会不知道法庭上"证据法"的两大原则吧？第一：没有经警察局认可的证物提交后不予承认。也就是说，这只鞋子是违法证物，至少目前是……
茜：真是这样吗？成步堂先生！
成步堂：大……大概吧。御剑那家伙，在沾沾自喜了。
响华：这可不行哦，检察官大人。
御剑：……！
响华：你要是忘记了，我也没办法，我小响以前可是搜查官哦！刚才不是刚告诉过你吗？这只鞋子已经被鉴证课员工检查完毕了，就是这样。今天已经得到了警察局的认可。即使是一般人，也能够提供正式的证物吧……检察官大人。
御剑：呜……呜！
茜：真是这样吗？成步堂先生！
成步堂：大……大概吧。御剑那家伙，无言以对了。
茜：真是的！可要好好学习证据法啊！
裁判长（敲打木槌）：检查方那边的事情暂时不说……在"证据法"的第一原则这一点上似乎并没有问题。不过好像……对你的处罚又增多了一项啊。
响华：对罪人正确的判决……我早已做好觉悟了。

取得证物"被害者的鞋子"：白色漆皮鞋，上面的血迹是多田敷本人和宝月巴的。

询问证词：这只鞋子上……没有任何矛盾，是完美的证物！

成步堂：等等！（可不能就这么承认响华小姐的主张！）
响华（取出一盒便当）：来盒……盐辛便当怎么样？
成步堂：……！
响华：可要好好记住大人的味道哦，小屁孩。你的委托人，做了一个无法挽回的恶作剧。
茜：成步堂先生！这只鞋子没有什么问题吗？
成步堂："问题"……希望不是我自己的心里作用……这只鞋子上有一个巨大的"矛盾"！
响华：这眼神……果然是小屁孩啊。那你就从盐辛便当的咸味开始……好好品尝一番吧！
裁判长（敲打木槌）：那么辩护人我问你，被害者的鞋子"哪里"有矛盾？
成步堂（指向鞋底的血迹）：当然是在这里！证人……难道你没发现吗？这只鞋的鞋底也有血迹。
响华：你可不要太小看我小响哦……否则我小响的鞋底沾满的可是小屁孩你的血迹了！
裁判长：鞋底……确实残留着血迹。
御剑：被害者被匕首所刺，有血迹不是很自然吗？鞋底的血迹到底矛盾在哪里？
成步堂（拿出"现场写真"）：问题……就是"脚印"。
响华：脚印？
成步堂：正如你们看到的，被害者的鞋底清楚地残留着血迹。但如果这样的话……现场那辆车子的旁边就应该残留着"血脚印"！
裁判长：啊……
成步堂：但是，你们也看到了！现场没有任何痕迹！这显然很矛盾！
御剑：我反对！这张照片上的只是地板的一部分而已！并不能断言没有血迹！
成步堂：我反对！如果地板上有血迹的话，搜查时怎么可能没有发现？我们也去调查了现场，但是根本就没有发现什么血迹！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！证人！这

是怎么回事？
响华(冷汗直流)：呃……这、这……
茜：不愧是成步堂先生！但是……没有脚印虽然很矛盾……可这些脚印到底去哪里了呢？
成步堂：嗯？
裁判长：不错！问题就出在没有留下脚印的"理由"上！
茜：请告诉我，成步堂先生！
成步堂：……怎么说呢，因为我是个对找出矛盾很在行的人。
茜：这是什么意思？
御剑：等一下！原来如此，是这么回事吗……
成步堂：(怎么？你似乎明白了什么？)
御剑：真是个棘手的证人，直到最后还在蛊惑我们……不过……这证词中似乎还是隐藏着线索。
裁判长：什……什么意思？
御剑：请回忆一下"逮捕被告人"的相关证词……(响华曾经说过"主席检察官的抵抗看上去让人作呕……她用手打翻了桶，并装出一副可爱的表情，真是只狐狸精……")我认为这对一向冷静的主席检察官来说，是一个奇怪的举动。
成步堂：(的确……)
御剑：那么证人，我现在只要你确认一件事。那个"桶"……中间是空的吗？
响华：是的……吧。我不喜欢你这种死缠烂打的作风，御剑检察官大人。不过……你的脑袋的确是转得够快的。
裁判长：证人！那么……桶里面……
响华：主席检察官大人所碰倒的桶里……是有水的哦。
成步堂：水？(这是怎么回事……)
御剑：你还不明白？辩护人。被告人把桶碰倒的……"真正理由"！
裁判长：啊啊啊！难、难道……
御剑：不错，被告人胡乱把桶碰倒的理由只有一个！将作为自己罪证的血迹冲洗干净！
成步堂(大受打击)：哇啊啊！
裁判长：答案似乎全出来了！被害者鞋子上残留的血迹把被告人和罪行完全联结了起来！而且，在作案后！为了消灭犯罪的痕迹而将桶弄倒！
响华："隐藏证据"……这可是检察官大人们的得意技巧哦。
成步堂：(宝月巴小姐的右手的确有伤，她那时说是在刺杀的时候不小心刺到了手……)
茜：鞋子上沾上姐姐的血迹……果然是在那个时候……
裁判长：似乎已经没有必要继续审理下去了。
茜：成……成步堂先生！快想办法啊！拜托了！
成步堂：没……办法！宝月巴小姐已经认了罪……甚至还做了销毁证据的工作！
茜：但、但是……
御剑：够了。已经没什么好说的了……快宣布判决吧。
裁判长：知道了……那么……
茜：响华小姐是检查方的证人！那就是检察官的同伙！桶中有水什么的……可能是谎言！
裁判长(敲打木槌)：那么我现在宣布对被告人宝月巴的判决！
响华：等一下！那个小丫头……你刚才说什么？
茜：嗯？你问我？
响华：你说我小响是检察官的"同伙"？
茜：难、难道不是吗？说什么姐姐掩盖了血迹！
响华：看来……你们还想加几份便当……(取出一盒便当)名叫"证据"的炸鸡便当！
裁判长：难、难道……证人你……还有什么证据？
御剑：我反对！审理已经结束了！继续随意发言我可以用法庭侮辱罪来起诉你！
响华：你这种威胁对我"倾吐女王"可是没用的哦！(取出另一张照片)你们看这个！
裁判长：这……这照片……
响华：那只白鞋到底是不是被害者的……如果辩护律师你想找茬，那我小响也不手下留情了。
裁判长：嗯……确实无懈可击……
茜：成……成步堂先生！快看这张照片上的沥青……
成步堂：啊……是湿的！
裁判长(敲打木槌)：这次总没有什么疑问的余地了吧。事件发生之后……现场被水洗过！
茜：对、对不起……成步堂先生。我果然还是……不行啊……
成步堂：(真没办法……这我一开始就知道了。而且，这最终……正是宝月巴小姐所期望的东西！对不起……千寻老师……)
千寻(在成步堂脑海中闪过)：现在低头还太早，成步堂君……
成步堂：……！
千寻：抬起头来……再好好看看……直到最后都不要轻易放弃……
成步堂：(这是……最后的证物！)
裁判长(敲打木槌)：那么，我再次宣布判决！
成步堂：我反对！裁判长！请等一下！
裁判长：你说什么？怎么每个人都来打断我判决啊！不能等我判决后再说吗？
成步堂(大汗)：不行不行！那时就太迟了。请大家再看看最后提交的这张照片！这证物上……还有不少值得商榷的地方！
御剑：所以你……想要主张这照片上还留着什么问题？
成步堂：不错！的确有问题！
裁判长(敲打木槌)：既然都已经这样了，那就尽情讨论吧。那么辩护人！请告诉大家这张照片上的"问题"到底在哪里！
成步堂：(指向车后的消音器)问题当然出在这里！



御剑：这……这是……车子的消音器里好像塞着什么！
裁判长：等一下！御剑检察官！
御剑：怎么了？
裁判长：你们刚才说“围巾”(注：マフラー一词有“围巾”和“消音器”两种含义)？可这张照片中明明没有“围巾”啊！
御剑：……“消音器”是汽车和摩托车的一个部件。你只要记得“排气管”的话……就不会在这里出丑了。
裁判长：原来如此！的确……消音器中好像是塞着什么可疑的布。
响华：哼！那又怎么样！这么块小小的布……和事件能有什么关系！
成步堂：我反对！很遗憾……响华小姐……的确有关系！其实……你已经做过证词了！就消音器中的布和事件之间有关系的可能性！
响华：你……你说什么？
裁判长(敲打木槌)：那么……辩护人我问你！消音器中的布和事件有关的根据是什么？
成步堂：(拿出宝月巴的手机)响华小姐。请回忆一下……你自己说过的证词。(响华曾经说过：“对了，在逮捕的瞬间，她说起过围巾的事情！所以之前的证词才会搞错。”)
响华：“围巾”……啊……啊啊啊啊！
成步堂：你说你听到了“围巾”一词……其实就是这个排气用管道吧？如果是这样的话！那这块布就应该是重要的证物！
响华：哇啊啊啊啊！
裁判长：看来……本次审理不得不暂时中止了。
响华：中……中止？
裁判长：其实我本人也对那块布是否真的有什么意义抱有疑问。但是，所有疑问都不得不弄个水落石出！赶紧去调查现场的汽车，把布提交上来！裁判到那时再继续进行……怎么样？
御剑：……只能这样了。
成步堂：(怎么……？终于逃过一劫了……)
裁判长(敲打木槌)：那么，现在就先休息30分钟！马上就要到吃午饭时间了哦。
成步堂(大汗)：(你还吃得下吗！)

同日 中午11点56分

地方裁判所　被告人第2休息室

茜：那个……成步堂先生。
成步堂：嗯？怎么？
茜：一直都是这个样子的吗？怎么回事……总感觉事态已经严重到了我们头顶上方5厘米处马上就有一把巨大的钳子掉下来一般……已经没有逃脱的余地了……
成步堂：差不多吧。不过今天掉下来的不是钳子而是巨大的长椅(注：日文中“钳子”和“长椅”发音上有谐音)。对了，宝月巴小姐呢？
茜：好像被叫到裁判长的办公室里去了。
成步堂：啊……大概是因为那块布吧。
茜：那么！从现在开始就要来个奇迹般的大逆转了！从乍一看不怎么起眼的小小布块开始！
成步堂：说真的……我觉得自己的存在就像那块布一样渺小。
？？？：嘿，Cowboy！
(罪门突然出现在成步堂面前。)
罪门：“牛看到红布可是会兴奋起来的”……我就是听着这个长大的。
茜：罪门先生……
罪门：我感觉有些在意，所以就赶来了。不过好像还是来迟了。戒备还是那么严格，要甩掉询查人员也真是费了我一番功夫啊。
成步堂：这么说……发生什么事了？从昨天开始警察们的举动就很奇怪了。
罪门：现在还不是瞎操心别人的时候吧？Cowboy。你还是想想主席检察官是怎么系她那条红围巾的吧。
茜：那个……罪门先生。“围巾”应该就是“围在脖子上的东西”吧。可姐姐那个时候的确没有系围巾啊。
罪门：呵……是吗？那可就奇怪了。
茜：……？
罪门：在她那纤细的脖子上，总是轻轻吹拂着红色的清风。我可是看见了……那天她的脖子上确实系着红围巾。
茜(惊讶)：嗯！
罪门：是在那天下午的典礼上，御剑那家伙应该也看见了的。
成步堂：(但、但是……在现场所拍摄的照片上……围巾却不见了！)
茜：响华小姐……并没看错……
罪门：好了……快到时间了。绞尽脑汁不如绞尽奶汁……我们粗人常常这么说。空想是得不出结论的，答案还是从“时间”中去榨取吧。

成步堂：（唔……怎么有种不祥的预感。）
茜：这次掉下来的……到底又会是什么呢。
罪门：如果是头巨大的牛，那我就把它切了做牛排便当！

同日 中午12点32分
地方裁判所 第9法庭

裁判长（敲打木槌）：那么……审理继续进行……
成步堂：（怎么？裁判长看着检察席发呆了……）
裁判长（看着一脸痛苦表情的御剑）：怎么了？御剑检察官。你面色发青、嘴唇发紫、额头冒汗、牙关紧咬……而且眉间的皱纹也顿时多了不少，眼中还有泪水……
御剑（拍打桌子）：不可能！怎么……怎么会这样！
茜：到底发生什么事了，御剑检察官……
裁判长（敲打木槌）：那么不管了，我们就继续开始吧。在刚才的休息时间里，我们……
御剑：白痴！不可原谅！
裁判长：唔……你现在的状态终于让人放心了。
？？？：（一个陌生的声音传到成步堂耳中）啊，等一下，就一会儿可以吗？各位。
裁判长：你是哪位？
（一个威严的老年男子出现在证人席上。）
成步堂：（这……这老头想干什么……法庭中的气氛莫名其妙地让人透不过气来了……）
茜：那位大叔出现后，室温顿时上升了3摄氏度！
成步堂：（他到底是……什么人！）
裁判长：你……你是……
？？？：啊，请各位多多包含！路上堵车了，所以才迟到了，真对不起。呀，好久不见了，小长，最近怎么样？在游泳吗？
裁判长：啊……你好，我最近很忙……
？？？：啊，这可不行，这可不行啊小长！时间是要靠自己去腾出来的。
裁判长：哈，真有点不好意思……呵呵。
茜：“小长”……是在说裁判长吗？
成步堂：恐怕……是的。啊……不好意思，你是？
？？？：啊啊，你是律师小成吧？我经常听说关于你的传闻哦。
成步堂（摸着后脑勺）：哦！哈，不好意思……
？？？：真对不起，我们小剑给你添麻烦了。下次吧，下次怎么样？大家一起去游泳。
成步堂（大汗）：小……小剑？
裁判长：行了，辩护人！你难道连地方警察局局长都不认识吗？
成步堂（大汗）：警察局……局长？
裁判长：是警方最了不起的人物！
？？？：啊，我叫严徒海慈，请大家多多关照。

严徒海慈（65岁）：地方警察局局长，虽然外表看不出来，但的确是警方的最高权力者。



裁判长：那……今天到底发生了什么事？您……已经有两年没有亲自上法庭了吧？
严徒：啊不，因为小剑不在状态……所以……我就暂且先把这个拿来了。（取出条红色的围巾）
成步堂：啊！那、那是……
茜：是姐姐的……围巾？
成步堂：（响华小姐……果然没有没有看错！在案发当时……宝月巴小姐的脖子上的确系着围巾！）
严徒：这是在小剑车子的排气管中发现的……而且，它里面包着的是……（拿出一把只有刀柄的匕首）真的很让人伤脑筋，我也很困扰……
裁判长：这……这是什么！
严徒：弹簧刀……吧。这到底是怎么回事……
（全场哗然）
御剑：我反对！局长！你到底是怎么教育你部下的！
裁判长：御、御剑检察官……
御剑：我无法想象这么重要的线索会被人遗漏！警方的搜查如此杜撰，检查局完全可以上诉……
严徒：等、等一下，小剑。
御剑：我可不想听你解释！
严徒（一脸笑容）：我叫你等一下，你没听见？
御剑：……！
严徒：看这份文件……这可是搜查负责人的。上面的签名写得清清楚楚……“御剑怜侍”……
御剑：这……真没办法！案发当日，我……
严徒：得了奖就开始轻飘飘了，我能理解，我能理解。但是……负责人可是……之后我会给你处分书的……
御剑：你说什么！
严徒：关于你的失误……我会处理的哦。
御剑：……！
茜：真难得，御剑检察官也被逼得没话可说了……
裁判长（敲打木槌）：真没办法……失态了，一点都不像原来的御剑检察官啊。
御剑：唔……！
裁判长：那么，法庭对证物表示接收。在这之前，辩护人……
成步堂：在。
裁判长：保险起见……我们先看看这把刀的“刀刃”吧。
成步堂：“刀刃”是吧？可以。
裁判长：你能帮我按一下吗？
成步堂：嗯，但是……不是只要按一下开关就可以了吗……
裁判长（摇头）：要是割到了手指无法敲打木槌，那

不就无法审理了吗。
成步堂：（要是我手指被割到，无法指向证人，那不就无法指证了吗。）
茜：行了！赶紧看看吧！
（按下刀柄上的开关，弹出刀刃）
茜：啊，快看刀刃！头上缺了一块！
成步堂：（而且上面还有黑红色的污渍，果然是"血"啊……）

取得证物"弹簧刀"：在现场被发现，包在被告人的围巾中，刀柄上挂有铭牌。（匕首的铭牌上写的是SL－9。）

御剑：总之我无法接受案发当日警察局所采取的行动！如果可以的话，我想请局长自己给大家解释一下。
裁判长（敲打木槌）：不好意思……您可以为大家做证词吗？关于检查局和警察局的分歧以及这把匕首。
严徒：啊，可以哦。完全没问题，真的。

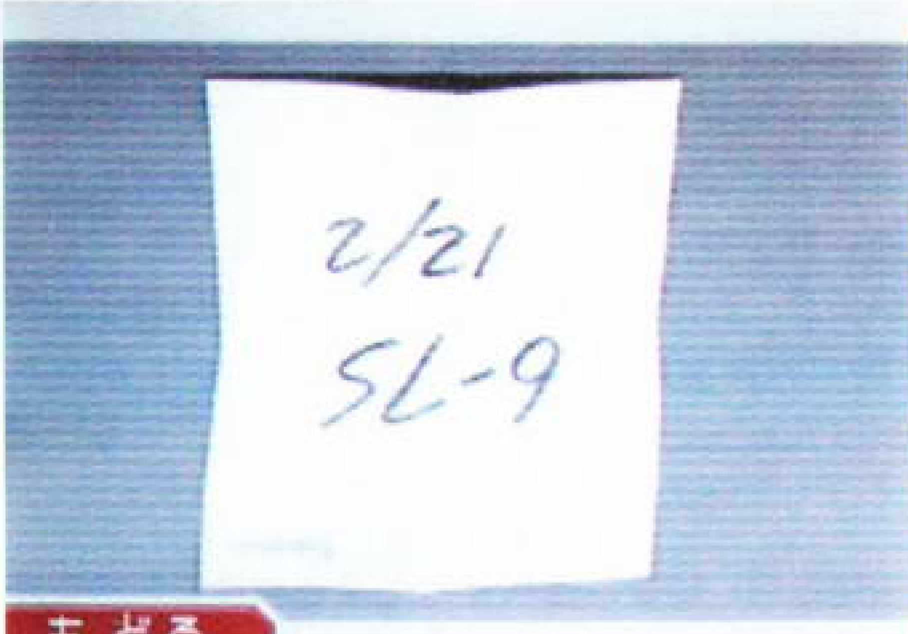
～警察局的"事情"～（证人：严徒海慈）

1.这把匕首是特殊证物……但现在这种情况不能说。
2.如果有联系匕首和小多之间的证据，那也是别的东西。
3.那天我也很头疼。说真的，那时并不是去搜查的时候。
4.警察局内有搜查官被杀了……这可不是笑话。
5.作案时间是5点15分，真是惊人的偶然。
6.这些东西从官方上来说与检查局的案件并没有什么关系，所以不能详细告诉你们。

裁判长（震惊）：你说警……警察局内有搜查官被杀害了？
严徒：你可要保密哦，小长。因为现在还没有正式对外公布。
御剑：等等！"5点15分"……不就是多田敷搜查官在检查局被杀害的时间吗！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！
严徒：总之，我们……警察局现在也是一片混乱。目前正在进行绝密搜查，也不好对大家说。
裁判长：警察局的事情我大致明白了，你呢？辩护人。
成步堂：（检查局和警察局……两个搜查官同时被杀害……）
茜：这太不自然了……
成步堂：辩护方要求询问的权利。
裁判长：知道了……不过……只要这两起事件之间没有联系，我就不会承认你多余的提问。

对证词：如果有联系匕首和小多之间的证据，那也是别的东西。
出示证物"多田敷的便条"

成步堂：我反对！请等一下！
严徒：哦！这么快就出现了啊。辩护律师最有名的"我反对"！
成步堂：这把匕首……和多田敷搜查官之间应该有某些联系！
裁判长：什么意思？
严徒：哦！这也来得这么快啊！裁判长最有名的"什么意思"！
成步堂：这把匕首上有块铭牌，上面写着"SL－9"……
裁判长：这又代表什么？
成步堂：这里有一张被害者随身携带的便条。（取出证物"多田敷的便条"）
裁判长：这……这是什么？6减7S，12月2日？
成步堂（摇头）：裁判长，把它"倒"过来。



裁判长：倒过来？
成步堂：原以为便条纸上印刷了名字，就可以明白正确读法……但是！被害者恐怕实际上是这么写的吧！（把纸倒过来，便条上的字变成了2／21、SL－9）
裁判长：啊……啊啊啊啊啊啊！
成步堂：我们在写便条的时候……偶尔也会把纸拿反吧。
裁判长："SL－9"……和匕首铭牌上的文字完全一致！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！怎么样，局长？
严徒：……啊，行啊。被你拆穿了，真没法子，小成。
成步堂：唉！啊，哈。（真是轻而易举……）

修改证词：原证词1、2变成"这把匕首是某起事件的证物，被人从警察局的证据保管室给偷了出来……"

询问证词：警察局内有搜查官被杀了……这可不是笑话。

成步堂：等等！你是说在检查局停车场中搜查官被刺杀的同一天……警察局里也有搜查官被杀害了吗？
严徒：正是这样，很吃惊吧？小长。
裁判长：我无语了。
御剑：那……凶手找到了吗？
严徒：嫌疑人已经被逮捕了，就在刚才。
成步堂：（被"逮捕"了？这也太快了吧……）
严徒：不过还有很多谜团，小成，你能帮我吗？
成步堂：那我需要一些资料。
严徒（鼓掌）：哦，行啊。你刚才可真酷。作为奖励，我就告诉你你想知道的一件事吧……你想知道什么呢？
成步堂：警察局的被害者……是在哪里被发现的？
严徒：……尸体的"发现"暂且不说……事件的发生地是警察局的"证据保管室"。
成步堂：（"证据保管室"？等一下，似乎在哪里听说过。）
茜："证据保管室"……在刚才的证词中确实……（回想起严徒的证词"这把匕首是某起事件的证据，被人从警察局的证据保管室给偷了出来……"）
成步堂：（两起事件……总算是结合起来了！）
茜：成步堂先生，你看起来好像很高兴哦！
成步堂：算是吧，因为……攻击的突破口终于开启了！（只要能证明两起事件之间的"关系"，那么状况就会发生变化！也就是说……可以让严徒局长阐述更为详细的证词！）

询问证词：这些东西从官方上来说与检查局的案件并没有什么关系，所以不能详细告诉你们。



成步堂：等一下！局长。两起事件的"关系"已经被证明了……辩护方是这么认为的。
严徒：呵，真有意思。你倒是说来听听，小成。
裁判长：可以说来听听吗？辩护人。
成步堂：刚才的发言，将两起事件的共通之处和盘托出了。在地下停车场发现的匕首，是从"证据保管室"偷出来的。
御剑：而且，铭牌上的文字也和被害者便条上写的一致。
成步堂：还有，警察局事件中的那位"搜查官"被害者是在"证物保管室"中被杀害的！
裁判长（点头）：的确……很难想象这仅仅是偶然。
严徒（沉默了片刻后）：果然是个不错的组合啊。我的部下花了两天时间才找出来的线索……就这么被你们拆穿了。
御剑：局长！请提交在警察局被杀害的那位"搜查官"的资料！
严徒：不过这可有点麻烦，毕竟官方目前还没有发表呢？
成步堂：那么……你就来个非官方的可以吗？
严徒：唔……好吧，如果是非官方的话。
成步堂（大汗）：（没想到真的可以！）
茜：真让人感到意外。

追加证词：配合你们可以，不过惟独被害者的名字不能告诉你们。
询问该证词

成步堂：拜托请全部说出来可以吗？
严徒：不，要提交资料，必须要相应的手续才行。
成步堂：（真没办法……那问什么好呢？）既然这样，机会难得……那我就问问你被害者的ID号码吧。
严徒：这倒没什么要紧。就算知道了号码，你也不知道他到底是什么人。
成步堂：虽然我也这么认为的……但既然不能问名字那也只好这样了。
严徒：号码是警察局的机密，原本是不能泄露的……号码是"5842189"。
裁判长：呵！这么长。
严徒：真的很难记哦。
裁判长：82……记不得了。
成步堂（大汗）：（第一个数字就错了！）
裁判长（敲打木槌）：怎么样，辩护人，你发现了什么了吗？
成步堂：不错！
裁判长：那是什么？
成步堂：（应该不会错！但是……到底怎么会这样的呢？）
裁判长（敲打木槌）：那我们就来听听辩护方的主张。从警察局被杀害的搜查官的ID号码中……你到底发现了什么？
成步堂：（取出证物"ID：多田敷道夫"）证人！
严徒：……
御剑：……
裁判长：……怎、怎么了成步堂君！你脸上的微笑就像被前辈叫到校舍后面的女学生一样！
成步堂（大汗）：啊，不……我快被你搞糊涂了……

御剑：不是一直都如此么，辩护人……
成步堂：嗯？
御剑：你还是快说吧……和往常一样！
成步堂：（警察局和检查局……两地同时有“搜查官”被杀害……）实际上……我这也有一个ID号码。
裁判长：哦？是你的吗？
成步堂(大汗)：啊不不！我怎么看也是个辩护律师啊。这是多田敷道夫搜查官，也就是被害者的ID。
严徒：这不可能哦，小成。搜查官的ID号码是绝密情报。
成步堂：多田敷搜查官的ＩＤ号码是……“5842189”。
严徒：……
御剑：……
裁判长：……这，又怎么了？
成步堂(大汗)：寒……
裁判长：对了……刚才局长说的那个号码是……82……啊，记不得了。
成步堂(大汗)：（第一个数字就错了！）局长证词中的号码是……“5842189”。
御剑：我反对！等……等一下，成步堂！这到底是……
成步堂(点头)：没错，两个ID号完全一致……也就是说！在警察局的证据保管室被杀害的搜查官……就是多田敷道夫！对吗？严徒局长！
严徒：……(沉默片刻后)啊，我输了。小成，你可真狡猾！
裁判长：等……等一下！“多田敷道夫搜查官”……不是5点15分在检查局地下停车长被杀害的吗？
成步堂：但是！另一方面，“多田敷道夫搜查官”也同时在警察局的证据保管室被杀害了！
御剑：我反对！这怎么可能！而且……这怎么解释？同一天同一时刻……同一人物在两个完全不同的地方被杀害！
（全场哗然）
御剑：为什么……这到底是为什么！这么重要的情报，为什么事先我不知道！即使是再怎么绝密的搜查……我毕竟还是负责本案的检察官不是吗？
严徒：等、等一下。小剑，你可真厉害。
御剑：裁判长！这是警察局方面的重大过失……
严徒：所以……我叫你等一下，你没听见吗？
御剑：……！
严徒：犯“重大过失”的……应该是你吧，御剑检察官。
御剑：你说什么！我……
严徒：报告的话……我昨天明明叫原灰巡查直接去你那里交给你的哦。
御剑：原……灰……巡查……
茜：成步堂先生……这个名字好像在哪里听过……啊！（回想起昨天在御剑办公室时，正好有个警察局长差遣来的年轻巡查送报告书过去。）
御剑：难道……那个……
严徒：你啊，好像没有接受报告书哦。真难以置信……真的……
御剑：但、但是！那个巡查说得很清楚！报告书和宝月巴的事件没有关系……
严徒：（拿起报告书念起上面的标题）《搜查官多田敷道夫在警察局·证据保管室被杀害》……御剑检察官，“被害者的名字”不是写得清清楚楚吗？
御剑：哇啊……！那个巡查为什么不说这些！
茜：老实说……我不认为他的脑子能转那么快。
严徒：这算重大过失吧，御剑检察官？
御剑：但……但是！那份报告书今天早上应该已经作为证物提交了吧！这样的话，我……
严徒：不行不行，小剑……那可不行。
御剑：你说什么！
严徒：法庭上《证据法》两大原则的第二条是什么来着？
茜：是什么？成步堂先生！
成步堂：那、那当然是……
御剑：第二条：要提交未登录的证据必须和审议中的事件有关联性。你想说明什么！
严徒：法庭上所处理的证物，检查方在开庭前已经提交了名单了吧？这份“报告书”……可没有在名单上登录哦。
裁判长：也就是说……怎么回事？
严徒：只要这份报告书……没有在审议中被证明和案件具有“关联性”……那么就不能提交。
御剑：啊……
严徒：“关联性”的话，刚才小成已经证明过了。真感谢你，小成。
成步堂：啊，这对我来说是份内事。
御剑(大受打击)：怎么会这样！
裁判长：看来……今天的审理就只能到这里了。
严徒：真伤脑筋哦，小剑。现在可是你的非常时期。去年你才刚刚站上被告席，还想闹出点别的事情来？
御剑：……！我对这次的失态表示由衷的道歉。
裁判长：御……御剑检察官……
御剑：能给我一天时间吗？我会全力去弄清楚实际关联！
严徒：我也希望你能如此，真的。
御剑：不好意思……我会的！
茜：御剑检察官……真可怜……
裁判长(敲打木槌)：这次过失在法庭史上是前所未闻的。那我们就接受检查方的请求，再等一天。怎么样，御剑检察官。
御剑：非常感谢，裁判长。
裁判长：希望这次的事情不会给你带来决定性的处

置。(敲打木槌)那么，今天就到这里休庭！

2月23日 侦探部分相关线索

检查局·地下停车场

■使用鲁米诺试剂后在车后备箱下方的地面上发现了血迹，但是量很少，与被害者的鞋底大滩的血迹并不相符。

■响华承认自己是透过守卫室的玻璃窗目击了事件，但是为了对自己更有利，所以说了谎，但在宝月巴刺杀多田敷这一点上，她却依然坚持自己的看法。

■响华原本还是搜查官的时候，美若天仙的她经常能够轻易让嫌疑人倾吐出心中的秘密，于是有一天，人们开始给了她这样一个称号——倾吐女王小响。

■多田敷道夫是负责SL9号事件的责任人，也是当时的刑事部长。而“弹簧刀”则是那起事件的证物，也就是“凶器”。在多田敷被杀的那天，原本是预定要移送的。响华原本其实可以在守卫室拍下现场写真的，但是为了阻止宝月巴的罪行，她想到了翻越铁丝网，照片就是在铁丝网前拍摄的。也就是说，现场写真是在事件发生后5分钟左右才拍摄的。

■两年前的SL9号事件中，响华和搜查人员为了能够找到决定性证物而日夜辛劳。最后事件得以解决，凶手被逮捕并被处刑了。但问题就出在他们其实根本没有决定性的证据，为了让凶手被处刑，有人捏造了证物。在事件解决后的数月后，与该次搜查相关的刑警全部因为某些理由被“整”了。罪门恭介被降级成了警察署内保安课的巡查，而响华甚至被免职了。这些事情，罪门和响华直到现在都无法忘记，他们觉得SL9号事件背后另有隐情想要深入调查，却被高层给阻止了。响华来检查局卖便当的理由只有一个，就是为了能够见到以前在搜查中出过力的男人们，而这些人就是她所谓的“男朋友”。

■从响华处得到“牛排便当”。

鲁米诺试剂：科学搜查用药剂，可以找出隐藏的血迹。

牛排便当：从响华小姐处得到，是罪门巡查保持精力和耍嘴皮子的根源。

警察局·警备室

■要进入证据保管室必须通过这里，但证据保管室的门现在关闭着。

拘留所

■警察局杀人案的嫌疑人已经被逮捕，居然是原灰进巡查！那天他正好有事去了证据保管室，发现前面的警备室中没人把守。他透过警备室的监视器发现了保管室中有行动可疑的人。

■原灰进并不认识被害人。和宝月巴一样，原灰的手上也绑着绷带，不过是左手。他在保管室被打晕了，醒来时发现被害者的尸体不见了。他进保管室的时候发现了可疑人物，因为他不认识多田敷，所以要求他出示ID卡，却遭到了多田敷的匕首攻击。案发当时，监视器录下了犯罪过程。

原灰进(22岁)：总务课的巡查。有案发当日在证据保管室中刺杀多田敷的嫌疑。

警察署·刑事课

■得到证物“多田敷的遗失启事”，并从严徒海慈处得到进入证物保管室调查的许可。

多田敷的遗失启事：没有写完的文件，日期是2月21日，根据规定必须交给局长。

警察局·警备室

■将“牛排便当”送给罪门后，他表示案发当时自己没有在证据保管室是因为两年前被降职，所以才没什么干劲，经常在值班是开小差。

■证据保管室中保管的都是已经解决的事件的证物，为的就是万一解决的案件有错的话，可以进行再搜查。在证物保管了两年后，案件就要彻底长眠了，所以SL9号事件在两天前已经“死”了，无法再继续调查。

■进入证据保管室需要ID卡，罪门将案发当天的ID卡使用记录交给了成步堂。

ID卡使用记录：事件当天，进入证据保管室的人物的ID。

2月21日下午

7777777	4点20分	
8730579	4点40分	
4989596	4点50分	
5842189	5点14分	多田敷道夫
4989596	5点14分	

证据保管室

■从系锯处得到“证据保管室的平面图”，证据保管室中的保管库只有各个搜查官用自己的指纹才能打开。

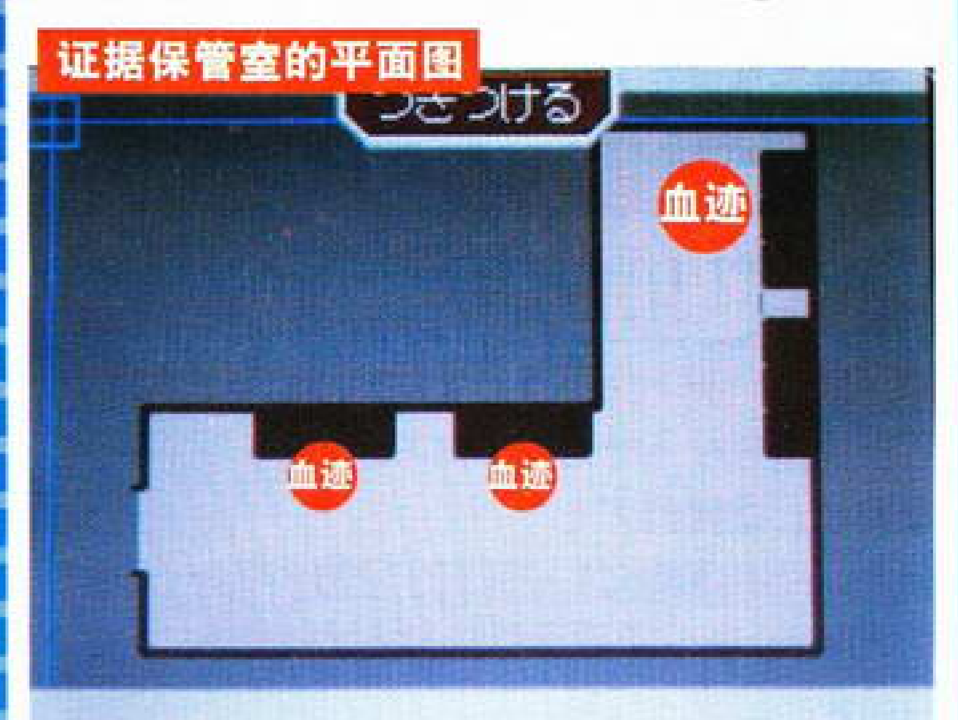
■两年前的SL9号事件是一起恐怖的连续杀人案，也是御剑第一次展露头脚的案件，凶手有了失误，所以才被御剑成功起诉。御剑因此扬名，却也被“捏造证物”的疑团所包围。在两天前案件彻底结束时，多田敷、也就是SL9号事件的负责人亲自从证据保管库中取走了证物“弹簧刀”。

■ID卡使用记录上的8730579是御剑。

■在证据保管室深处的地板上发现一些碎片，组成后发现碎片有缺失，并得到证物“不安定的罐子”，这也是当时SL9号事件的证物。调查围起现场的带子上的手套，得到证物“橡胶手套”。使用鲁米诺试

剂后，可以在最左边上方的保管库、右边上方的保管库（只有这个血迹是用肉眼可以看到的）和深处的地板上发现血迹，地板上的血迹非常之多。

证据保管室的平面图



证据保管库：每个保管库都用负责搜查官的指纹才能解锁。解除中，上方的灯会闪烁。

证物“不安定的罐子”：用现场得到的碎片组装成的罐子，碎片好像不足。

证物“橡胶手套”：上面有SL9号事件的铭牌，是非常薄的橡胶手套。

上级检察官办公室・1202

■由于法庭上的失态，地方检查局对御剑进行了查问，搜查会承认这次他不是“藏匿证物”（虽然他们都认定是御剑藏匿了证物），而是“搜查上的联络失误”。搜查的指挥权被移交到了警察局方面，本案今后都将在严徒局长的指挥下才能继续展开搜查。

■御剑说自己当时之所以会去证据保管室是因为受到严徒局长的委托要去拿证物，证物是半年前已经解决的某案的相关证物。

■SL9号事件的搜查负责人是当时警察局副局长严徒海慈，因此御剑表示自己无法在证物上做手脚，他不承认自己曾捏造过证据。御剑将“指纹检测工具”交给成步堂。

证物“螺丝刀”：御剑过去的事件的证物，事件当时受严徒的委托拿回了检查局。

指纹检测工具：调查手印能够检测出指纹，之后可以和相关人员的资料进行对照。

证据保管室

■惟一可以用肉眼看到的血手印是带着手套按上去的，而其旁边没有血的手印检测出来发现是系锯的。该保管库的使用人是系锯。左上方保管库上的指纹检测出来后发现是罪门恭介的。

证物“罪门的指纹”：从残留在证据保管库上的手形血迹中检测出来，有被人擦过的痕迹。

2月24日 上午9点41分

地方裁判所 被告人第2休息室

茜：成步堂先生！今天怎么样？

成步堂：检查方大概也很头疼吧。毕竟……

巴：两个不同的地点同一个被害者被杀了。（走到成步堂跟前）而在另一个现场，其他嫌疑人也被逮捕了。

茜：姐……姐姐！

巴：早上好，成步堂律师。昨天没见到你，失礼了。

成步堂：你……又被审问了吧？

巴：刚刚才结束……通宵达旦什么的，我早就习惯了。

茜：那……到底怎么样了？

巴：正如辩护律师所言，我对警方无能为力……我想进行司法交易。

茜：“司法交易”？

巴：如果把“同时杀人”中所藏的悬机告诉他们的话……说不定我会免受苛刑……就是这种交易。

茜：姐姐！难道，这交易……

巴：很遗憾……现在的状况……我自己也很难说能否正确把握事态。

成步堂：……宝月巴小姐。

巴：怎么？

成步堂：在警察局的证据保管室发现了某个人物的痕迹，罪门恭介巡查……

巴：罪门恭介的……“痕迹”？

成步堂：是沾血的“指纹”。

巴：（吃惊）

成步堂：这是我今天手中最强的一张王牌。这意味着什么……很明显了吧。

茜：为了帮助姐姐而起诉……罪门先生吗？

成步堂：能派上用场的武器都要尽其所用……可以吧？宝月巴小姐。

巴：……那拜托你了，成步堂律师。

同日 上午10点

地方裁判所 第9法庭

裁判长（敲打木槌）：宝月巴一案现在开庭！成步堂：辩护方准备完毕。

御剑：检查方的准备……哼。（冷笑）

裁判长：……“哼”是没有用的。

御剑：检查局和警察局之间有30分钟的车程，被害者多田敷道夫在这两个地方“同时”被人杀害。

裁判长：不不！这绝对不可能！而且我听说，证据保管室的被害者还“消失”了！

茜：尸体后来出现在了御剑检察官的车里！

成步堂：（呜呜呜……难道要以这种状态来进行审理吗……）

御剑：我自身的职务之一，就是提交公正的证据。今天，我想提交警察局方面发生的“事件”……在那

里面，我们应该前进的方向会显示得一清二楚。
茜：不愧是御剑检察官！说得太酷了！虽然他自己都不见得知道个中缘由。
成步堂：有你这么夸人的吗……
裁判长(敲打木槌)：那么，审理现在开始。案发当日，在另一个现场"警察局"中发生了什么？御剑检察官，请将证人带入法庭。
御剑：警察局证据保管室中……杀人事件的嫌疑人，请到这里来！
裁判长：你说什么？也就是说……"凶手"吗？
(全场哗然)
(原灰进走上证人席)
御剑：那么证人，请报上你的名字和职业。
原灰：是！本官是原灰进搜查！职业是……"杀人犯"！
成步堂(大汗)：……
御剑：……
裁判长：……啊，不，要说职业的话，那也应该是"杀手"吧。



原灰：本官虽然干了，但已经反省了！以后不会再犯了！
裁判长：啊不，证人，我们要问的是……
原灰：本官现在还是"新手"，对各位老江湖来说，本官简直是个意味不明的生物！
裁判长：御、御剑检察官！快帮帮我！
御剑：那么，证人……原灰巡查。
原灰：在、在！
御剑：把案发当日的事情报告上来，这是命令。
原灰：是，本官十分乐意！因为本官是典型的"呼之即来挥之即去型"！
茜：……怎么有种被压迫的感觉。

～案发当日的事情！～(证人：原灰进)

1.那天，其实并不是我负责，但我还是对证据保管室进行了戒备！
2.在监视器中，本官发现了个行动可疑的男人！于是本官立马赶往保管室！
3.本官又没做错什么！却突然遭到了袭击！
4.本官和他拼了小命！而且，我成功了！
5.于是本官失去了知觉……后来才被同事的巡查打醒了！

询问证词：那天，其实并不是我负责，但我还是对证据保管室进行了戒备！

成步堂：的确……原灰先生原本是总务课的巡查吧？
原灰：对！本官是新晋警察官！
成步堂(大汗)：(这人没问题吧……)
御剑：案发当日因为要移送证物，所以业务非同寻常。所以，被任命执行非常任务的巡查有很多。
原灰：本官被任命看管逮捕君。
裁判长：逮捕君？
原灰：刑事课课长大人制作的可爱吉祥物！本官的职责就是保护它不要在移送的纷扰中损坏。这是本官分配到的惟一任务！
裁判长：这……真是个重大的任务啊。
原灰：那天，警察局的典礼结束后，进进出出的人开始增多……所以本官就暂时把逮捕君放进了证据保管室避难。
裁判长：所以你才会进入保管室的吧。
御剑：在那里……你看见了什么？

询问证词：在监视器中，本官发现了个行动可疑的男人！于是本官立马赶往保管室！

成步堂：等一下！进保管室……要ID卡吧？
原灰：不错！本官脖子上挂的就是ID卡！
成步堂(拿出"ID卡使用记录")：那……这里面应该有你的ID号咯？
原灰(看了一下使用记录)：有了！在这里在这里！本官的在这里！
裁判长：知、知道了。是什么号码？
原灰：4989596……这就是本官！
成步堂：原来如此……对了，但是为什么4989596……会使用过了两次！
御剑：你能说明一下吗……证人。
原灰：不要紧！没什么大不了的！第一次是将逮捕君搬进保管室避难的时候，第二次是等人潮散去我重新把它搬出来的时候！
裁判长：唔……而且"第二次"的时候？
原灰：嗯！和荧光屏中出现的可疑分子进行了命运中的相会！

证物更新：ID卡使用记录

7777777	4点20分	
8730579	4点40分	御剑怜侍
4989596	4点50分	原灰进
5842189	5点14分	多田敷道夫
4989596	5点14分	原灰进

询问证词：本官又没做错什么！却突然遭到了袭击！

成步堂：等一下！"袭击"……具体情况是什么？

原灰：用匕首袭击本官！匕首！
裁判长："多田敷搜查官"用匕首攻击你？
原灰：见到本官后，对方也很是吃惊！
成步堂：（……你这样的人谁见了都会头大。）
原灰：于是本官就……像羚羊那样用力地挥动手腕，进行了勇敢的抵抗！结果就是……我的手被砍成了这样。
茜：你老实点的话，也许就不会被砍了吧……
原灰：本官手上出血了，所以就"哇"地一声叫了出来，紧紧抓住了他的胸襟！

询问证词：本官和他拼了小命！而且，我成功了！

成步堂：等一下！"成功"是什么意思？
原灰：本官是个不折不扣的功夫电影FANS。在对手胆怯的时候……本官立马夺过了匕首！
成步堂（大汗）：夺过匕首？
原灰：本官砍了过去！像个男子汉一样闭着眼睛！
成步堂（大汗）：原来如此……（拼命了啊。）
原灰：那家伙的白色外套被本官的血染成了鲜红色！紧接着……
裁判长：怎么了？
原灰：对方的拳头打在了本官小小的额头上！

询问证词：于是本官失去了知觉……后来才被同事的巡查打醒了！

成步堂：你醒过来时大概几点了？
原灰：问失去知觉的当事人这些问题不太妥当吧！
成步堂（大汗）：……哈。
御剑：据照顾证人的巡查报告，差不多是5点30分。
原灰：那家伙也不由分说地就往本官的额头打来。本官醒来的时候，泪水就在眼眶里打转啊！
裁判长：能醒来……就算是万幸了。
原灰：再怎么说，反正本官在出现大麻烦前完成了自己的任务！
成步堂：任务？
原灰：当然是逮捕君啦！没受到什么打扰就把它带回了正门前！
成步堂（大汗）：（这可真是太好了……）
裁判长（敲打木槌）：够了，事态也似乎已经很清楚了。
御剑：那么……这里有问题的只有一点。这个巡查"杀害"的人是不是真的多田敷道夫？
成步堂：（的确……）
原灰：那个……
裁判长：怎么了，证人。
原灰：关于这件事……本官得到了这个东西！今天早上从严徒局长大人那得到的！
御剑：局长？
成步堂：给你？
裁判长：那是什么……录像带？
原灰：不错！正是录像带！是保管室中设置的监视器拍摄下来的！
御剑：我有异议！但是，在我被问话的时候……听说录像被人错手删除了？
裁判长：这只手可错得太可怕了。
原灰：本官，我是一只郁闷的小羔羊，真为难啊……
成步堂（大汗）：（还是没到位啊……在和警察局的联络方面……）
裁判长（敲打木槌）：那就赶紧来看看这段影像吧！你杀害被害者的那个瞬间！
原灰：再老是"杀害、杀害"地叫，本官可真要屈从了。
成步堂：（"杀人事件"的瞬间……到底是什么影像呢！）
（开始播放录像，该段录像请参看本次"口袋光环"）
成步堂（大汗）：……
御剑：……
裁判长：现在大家心里所想的应该都一样吧……这种糊里糊涂的感觉究竟将维持到什么时候……
御剑：那块可动胶合板怎么了！
原灰：那正是集结了刑事课全力所制作的英雄！逮捕君！
成步堂（大汗）：（哎……果然没那么顺利。）

取得证物"监视器的影像"：设置在证物保管室的监录设备所拍下的影像。

裁判长：不管怎么说，证人在保管室见到了某人，而且在那里还发生了"什么"……从某种程度上来说，这些都已经经过证明了……
御剑：……够了，裁判长。即使不依靠这不完全的影像，我们也可以直接问证人本人，是吧？巡查。
原灰：是！

～现场发现的人物！～（证人：原灰进）

1. 确实……他的脸可能是显示得不太清楚……
2. 但他确实就是多田敷搜查官大人没错。
3. 因为他打开了用指纹上锁的保管库！
4. 他打开的确实就是多田敷搜查官大人的保管库！
5. 既然他都能解除指纹锁了，那他就是多田敷搜查官大人！

对证词：因为他打开了用指纹上锁的保管库！出示证物"监视器的影像"

成步堂：我反对！这盒监视器的影像中……怎么看都有不自然的地方。
裁判长：不自然……？
成步堂：其"矛盾点"显示了某种可能性，那个人很有可能并不是"多田敷搜查官"……
裁判长：你说……什么！这段影像中有这种矛盾么？
御剑：我反对！真有意思……裁判长，我有一个提议。
裁判长：什么？御剑检察官。

御剑：让辩护律师直接在影像中把他所谓的“矛盾”指出来。
成步堂：（在“影像”中指出矛盾……）
裁判长（点头）：知道了，我接受你的提议，那我们现在就开始对证物进行验证。（敲打木槌）现在，我们就再来看一遍监视器的影像。辩护人，把你所说的“矛盾”给大家指出来吧！
成步堂：（在影像中指出矛盾……这还是第一次。）
茜：不要紧的，成步堂先生！
原灰：如果刺（注：日文中“指”和“刺”的发音相同）



错的话，可是会得到像本官一样的惩罚的哦！
成步堂（大汗）：（你到底明不明白我们在说什么……）
裁判长：那么快开始吧！辩护人！能说明影像中的人物可能并不是被害者的“矛盾点”在哪里？
成步堂：（指向保管库上闪烁的灯）影像中不自然的地方……当然是在这里！证人！
原灰：在！您是在叫本官吗？
成步堂：“保管库”的装置……的确应该是这样的没错吧。握住把手，感应器就会读取指纹……如果和登录的数据一致的话，那么上方的灯就会发光，锁就会解开。
原灰：以本官贫乏的人生经验来看，的确是这样！
成步堂：这样的话，那这段影像就显然很可疑了！被害者为了打开保管库把手伸向了把手……但我们先退回到“之前”看看。就是这里！你们仔细看那指示灯！
裁判长：啊……啊啊啊啊！已经……已经点亮了！
成步堂（点头）：……也就是说，这个保管库……在手碰到把手之前，已经就是开着的了！
原灰：啊啊！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！这到底是……
成步堂：很简单。案发当时，被害者的保管库并没有上锁！
御剑：我反对！但是！保管库的锁是用电子系统管理的，如果门关着的话，感应器就会感应到……并自动上锁！
裁判长：啊，难道是故障？外行应该都会这么认为吧。
御剑：这不可能。如果有故障的话，那感应器就会立即感应到并发出警报。
裁判长：所以外行还是少插嘴为妙。辩护人，你觉得呢？
成步堂：嗯？
裁判长：为什么保管库没有上锁？
成步堂（大汗）：啊！我……这……你是怎么认为的？科学搜查官小茜。
茜：啊！是、是啊……肯定是有“什么东西”干扰了电子系统吧……
成步堂：（干扰保管库的感应器……这么说的话……这段影像中还有不自然的部分！）
茜：啊，我也是这么认为的！这段影像中似乎还沉眠着什么线索……
裁判长（敲打木槌）：那么……我们就再看一遍保管室的影像。请指出没有上锁的“原因”！（录像再次播放。）
成步堂（指向保管库中掉出的东西）：大家看影像！就是紧接着刚才的那个地方！
裁判长：这……这是……有什么白色的东西从保管库中掉出来了！



原灰：但是！那不是打开了保管库后才从中间掉出来的吗！我从警车上下来的时候，经常……
成步堂：我反对！还不知道它到底是不是从保管库“里面”掉出来的哦。
裁判长：什么意思？
成步堂：保管库在“门关着的时候”感应器会有所反应……但如果那个时候，正好在感应器上夹着什么东西的话呢？
裁判长：夹……夹着？
成步堂：那“东西”并不是放在保管库“里面”的，而是被“夹”在门上的感应器间的！
原灰：啊，本官终于明白了！其实我从警车上下来的时候，三次中就有两次领带被夹住的……那门就关不了了。
裁判长：但是！如果是夹在门缝中的话，那应该是很薄的东西吧？

御剑：而且，还必须是不导电的……“绝缘体”。
裁判长：不错！绝缘体！那种东西在现场有吗……
成步堂：这可说不定哦。
原灰：啊！等一下！本官还不知道“绝缘体”是什么意思……
成步堂：（总算明白了……）
裁判长（敲打木槌）：那么……辩护人！就请出示证物！夹在保管库门缝中的“绝缘体”……到底是什么！
成步堂（取出“橡胶手套”）：这是我在保管库附近发现的……很薄的橡胶手套。
裁判长：但是，你怎么知道这就是被害者保管库中的……
成步堂：手套上有“SL9号事件”的铭牌。
御剑：……！
成步堂：的确，在影像中多敷田搜查官看起来好像确实在打开保管库。但是，这不可能！发光的灯就是最好的证据！在案发当时，就算是我也能轻易打开那个保管库！对吧，原灰巡查！
原灰：啊啊啊！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！这位证人在保管室所刺的“被害者”……并不是多田敷巡查，我们可以这么理解吧……
御剑：我反对！你可不要被他蛊惑了，裁判长！
裁判长：御、御剑……
御剑：辩护方只不过是提出了可能性而已，影像中的“被害者”依旧是多田敷道夫……检查方为此准备了另一个证据。
成步堂：你……你说什么！
御剑：证人，请对这个问题做证词！
原灰：嗯！是说本官吗？但是本官，好像想不起什么了。
御剑：……
原灰：啊、啊啊！这么说的话！有了有了！就是那个！
成步堂（大汗）：（这家伙也真不容易……）
裁判长（敲打木槌）：那么，请开始做证词。

～现场发现的人物！（2）～（证人：原灰进）

1.我还有一个证据证明他就是多田敷搜查官大人！
2.因为进入保管室需要ID卡！
3.而且，如果使用ID卡的话会清楚地留下使用记录！
4.事件的发生就在那个时刻！搜查官大人使用ID卡的时候！

裁判长：ID卡的记录……原来如此。
御剑：我这里有那份资料。5点14分使用的ID……的确是被害者的。
裁判长：在事件发生稍早之前吧……的确是被害者。但即使这样……也有点奇怪啊。证物移送应该要处理数百件起事件，即便是下午，那进出的人也还是太少了吧……
御剑：这个保管库所在的第三库只保存特殊事件的相关证物。
成步堂：特殊？
御剑：都是把警方都卷进入其中的重大犯罪。
茜：呜……光听起来就让人毛骨悚然！
御剑：既然相关件数不是很多，所以基本上在上午就已经全部处理完毕了。
裁判长：原来如此……我明白了。那么，就开始询问吧！

对证词：事件的发生就在那个时刻！搜查官大人使用ID卡的时候！
出示证物“ID：多田敷道夫”

成步堂：等一下！证人！
原灰：怎、怎么了！巡查可不是随随便便就能停止的！
成步堂：我这里有一张被害者的ID卡，是掉落在“杀人现场”的。
裁判长：这没什么问题吧？
成步堂（摇头）：我所说的“杀人现场”……可不是警察局的保管室。而是……检查局的地下停车场，也就是另一起“事件”的现场！
御剑：……
成步堂：而且……我还有另一个证据，是与被害者ID卡相关的重要线索。
裁判长：你是说“遗失启事”吧……好像只写了一半。
成步堂：案发当日，多田敷搜查官弄丢了“某样东西”，这“东西”重要到不得不提交书面启事……
御剑：你想说那就是ID卡吧？辩护人。
成步堂：虽然不能断言，但可能性极高！真正的多田敷先生那天手上根本就没有ID卡！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！也就是说……
成步堂：想都不用想，答案只有一个！原灰巡查在证据保管室见到的……是偷走了多田敷搜查官ID卡的“其他人”！
（法庭内再次一片嘈杂）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！你认为呢？御剑检察官！
御剑：……我只想对辩护人说一句话。
成步堂：……？
御剑：辛苦你了……成步堂龙一。
成步堂：你说什么？
御剑：现在我们就来整理一下辩护方的主张。案发当日下午5点15分，原灰巡查在证据保管室中所见到的并不是多田敷搜查官，证据有两个：第一，保管库并没有上锁；第二，被害者的ID卡

丢了。没错吧？
成步堂：是……（怎么了？这气氛……）
御剑：那么……我们就必然地得出一个"结论"。如果这段影像中的"被害者"是假扮的话……那么当然，在"证据保管室"中的"杀人事件"本身也就是伪造的！也就是说，监视器的那段影像拍摄的并不是"杀人瞬间"！
成步堂（摸着脑袋）：嗯！啊，算是吧……
御剑：怎么了？辩护人。你刚才不是还气势汹汹地指着别人的吗？
成步堂（大汗）：呜呜……
御剑：似乎你终于发现了……自己到底想要证明"什么"……
裁判长：什么意思？御剑检察官！
御剑：那边那位辩护人，刚才已经卯足了劲为大家证明了一点。既然影像中的被害者是"假"的……那么案发当日下午5点15分，在警察局内就没发生杀人事件。
裁判长：啊……
御剑：也就是说，真正的案件是发生在检查局的地下停车场！而且，凶手就是……被告人宝月巴！证据也非常确凿了！因为之前已经有个值得信赖的证人目击了她挥动凶器的瞬间！
成步堂（大受打击）：哇啊啊啊啊啊！
（全场议论纷纷）
成步堂：（刚才的证词……有一个明显的"矛盾"，一开始一切就是个陷阱……）
裁判长（敲打木槌）：的确，证据保管库的案件目前还存在着谜团。原灰巡查见到的"被害者"到底是什么人？此外，那位"被害者"又消失去了何方？但是……本法庭无论如何都应该对多田敷搜查官的被害事件进行审理。
御剑（鞠躬）：感谢您对我的理解。
茜：成步堂先生！再这么下去，姐姐就……
成步堂：等一下，裁判长！
御剑：怎么了，辩护人。难道……你想否定自己已经证明过的东西？
成步堂（摇头）：不是。我差点就被你耍了，御剑检察官。
御剑：什么意思？
成步堂：刚才的询问中，我已经证明的只有一点。监视器的影像中拍摄的并不是"杀人事件的瞬间"……不过！这并不代表它和检查局的事件毫无关系！其实，我们在证据保管库发现了大量血迹！
御剑：……
成步堂：辩护方申请追求事实真相！
裁判长：……御剑检察官。
御剑：怎么了？
裁判长：这么一来，我们还需要更多证人。检查方事先准备好了吗？
御剑：很遗憾，检查方原本只是把警察局的案件当做预备审理来对待的，与此事件相关的其他证人并没有事先准备。
成步堂：（机会终于来了……把"那个人"给揪上法庭……）
茜：成步堂先生……果然还是那个人吗？
成步堂：……裁判长，辩护方倒是想到了一个证人。
裁判长：哦？究竟是何许人？
成步堂：恐怕……是和证据保管库事件的真相息息相关的人……
御剑：把这个人的名字说来听听，然后我再看到底要不要把他带上来。
裁判长（敲打木槌）：那么，辩护人！你心中所想的那个"证人"究竟是谁？
成步堂：罪门恭介巡查。
御剑：为什么是这个人？
成步堂：（现在还不能把王牌亮给你……）他是保管室的警备负责人……我认为有必要听取他的证词。
御剑：好吧，身为负责人的确应该听听他的证词。刚好他在警察工作，准备时间应该不会超过20分钟。
裁判长（敲打木槌）：明白了。在召唤证人的期间，我们进行30分钟的休息时间。检查方请马上联系证人。
御剑：明白。
裁判长：那么现在开始休息！



同日 中午11点32分
地方裁判所 被告人第2休息室

巴：……你果然是锐不可当啊，成步堂律师。
成步堂：什么意思？
巴：你要求审问罪门恭介，那你应该什么都知道了吧……
成步堂：啊。（其实是什么都不知道……）
茜：姐姐……姐姐你才是呢！明明什么都知道！
巴：茜……
茜：你总是这样，为什么什么都不告诉我们！成步堂先生……他那么努力。
巴：我可不记得曾经让你们这么做过。

茜：真过分……我……我们就这么不值得信任？
巴：……
系锯(突然出现)：打扰一下！
巴：……
茜：……
系锯(一看气氛不对)：啊……那么下次再说吧，我先闪人了！(准备离去)
成步堂：系锯警官！发生什么事了？
系锯(再度回来)：你这家伙可真失礼！把当职的刑警使唤来使唤去，我过来后还对我这副态度！
巴：辛苦你了，系锯警官。
系锯：啊！辛苦的是您，宝月主席检察官大人！
巴：最近确实很累……对了，你拿过来了吗？
系锯：是！在这里！(拿出一叠厚厚的文件)
巴：对不起，因为我现在还在拘留中，所以就用成步堂律师的名字申请了。
成步堂：我？
系锯：我就说怎么你会给我下达命令！“请把SL9号事件的资料取过来”、“要在中午之前”……
成步堂：嗯？SL9号事件？
茜：姐姐！这是……
巴：辩护律师应该需要吧，所以我就事先准备好了。这是那起事件的资料，你好好看看吧。
系锯：我真是大吃一惊呢！没想到主席检察官大人也是证人！
成步堂：宝月巴小姐……也是“证人”？

取得证物“SL9号事件资料”：两年前已经解决的事件，通称“青影事件”。

■事件No.SL－9号
解决
○犯人名：青影 丈
○罪状：连续杀人
○判刑：死刑

■被害者记录
○曲角 中也
○草叶 影丸
○户钵 里惠
○八之巢 玉美
○名栗 武史
○罪门 直斗

■公判资料
○担当检察官：御剑 怜侍
○检查方证人：宝月 巴
宝月 茜

■特别搜查本部·担当搜查官
○搜查总指挥：严徒 海慈
宝月 巴
○搜查责任者：多田敷 道夫
搜查官：罪门 恭介
市之谷 响华

系锯：啊，连续杀人事件真是恐怖啊。
成步堂：……
系锯：哦，怎么！你非但对我使唤来使唤去，难道还想无视我吗？
成步堂：啊……小茜！怎么会……这起事件的资料中为什么会有你的名字？
茜：唉？我的名字？我不知道啊……难道……姐姐！“SL9号事件”就是……
巴：……这是警察局为了帮事件归类所加上的代码……在两年前……社会上将其称为“青影事件”。
茜：青影……怎么会……怎么会这样！直到现在还……(飞快地往外跑去)
成步堂：等、等一下！小茜！(走掉了……)
系锯：那么……我也先告辞了！
成步堂：(罪门恭介、市之谷响华、严徒海慈、御剑怜侍……以及宝月巴小姐和小茜……)所有的相关人员都和两年前的事件有所关联。这绝不是“偶然”。
巴：你总有一天会明白的。马上就到时间了，走吧，成步堂律师。



成步堂：(还是先把资料好好看看吧！)

青影丈：两年前连锁杀人事件“SL9号事件”的凶手，已被执行死刑。

同日 中午12点14分
地方裁判所 第9法庭

裁判长(敲打木槌)：那么，审理继续进行！
成步堂：(小茜……最后还是没有回来。)
御剑：那么，现在我们就把案发当日应该在证据保管室值班的巡查带上法庭。
(罪门恭介走上证人席)
御剑：证人，你的名字和职业分别是什么。
罪门：我是在大都会的荒野中……一边背负着古老的行囊一边躲避着暴乱的牛群不断前进的旅人。
御剑：原来是把那些在大道上无所适从的老人过十字路口的职业。
裁判长：啊，我明白了！是“巡查”啊。
罪门：我的名字的话……吹过沙漠的干冷之风现在正在伤感地呼唤着哦。
御剑：准确地说，就是罪门恭介。
成步堂(大汗)：(御剑这家伙，处事态度也够“干冷”的……)
御剑：那么……证人，马上开始作证。案发当日，你原本应该作为戒备员责人对证据保管室进行戒备……没错吧？
罪门：书面上来说是这样的。检察官大人。
裁判长：什么意思？
罪门：一纸空文怎么可能束缚得了我这个荒野的浪人。
裁判长(敲打木槌)：还是先开始询问吧！请就案发当日发表证词！用这个国家的语言！

～案发当日～（证人：罪门恭介）

1.我的职责就是用我这双阴暗的眼睛去守望那座同样阴暗的墓地。
2.一天好像要去巡查三次……不过关系不大。
3.因为警备室有双重监视系统……所以我不去也不要紧。
4.案发当时，我应该在沿街的酒吧里吧。
5.我是与本案毫无关系的旅人……如果你没有证据，那我可要回去了。

裁判长：……你这种态度我真不能苟同。
罪门：也许是我不喜欢你的大胡子吧。
成步堂：有一点我想问一下……“双重监视系统”是什么？
罪门：在是在监视设备中记录ID卡号的系统。你应该也知道吧？Cowboy。
成步堂：那保管库中设置的指纹锁……又是什么？
罪门：指纹？没听说过。
御剑：不知道你是对机械缺乏常识还是对使命感缺乏常识……
罪门：人都是很脆弱的，对吧，小屁孩检察官……
裁判长（摇头）：怎么看都像个有问题的证人。那么，辩护人，请开始询问。

对证词：我是与本案毫无关系的旅人……如果你没有证据，那我可要回去了。
出示证物“罪门的指纹”

成步堂：我反对！罪门先生，你不觉得奇怪吗？为什么我们会把你叫到这里来。
罪门：……
成步堂：在案发当时，你不在警备室……
罪门：于是就因为这个我被叫到这里来了？“理由”你可要好好告诉我。
成步堂：很简单。因为你在现场留下了巨大的“脚印”。啊不，准确地说应该是“手印”……
罪门：你可要记住别人说过的话，Cowboy！我是那座“墓地”的看守，每个月都要去扫一次墓……留下我的指纹本来就是大自然的旨意。
成步堂：很遗憾，这不可能！因为……那个指纹上沾满了血迹！
（全场哗然）
裁判长：证人！这是怎么回事！杀人现场的染血指纹……
成步堂：血迹虽然已被擦去了……但是！有了鲁米诺试剂，依然可以清楚地把它们检测出来！怎么样！证人！
罪门：……看来……现在似乎没什么人考虑事情时会用到自己的头脑了。
成步堂：……！
御剑：你的意思是你能够说明吧？关于这“沾满血迹的指纹”的来历！
裁判长（敲打木槌）：那么，请继续做证词！关于你留在现场的“手印”！

～染血的手印～（证人：罪门恭介）

1.在那个保管库上留下我的指纹是很正常的。
2.里面偶尔总有一个指纹和血手印重合的吧。
3.凶手偶然在我的指纹之上接触了保管库。
4.“血迹”和“指纹”根本就是两码事……你难道不知道吗。
5.凶手本来就带着手套，你瞧，和我没什么关系吧？

询问证词：在那个保管库上留下我的指纹是很正常的

成步堂：等一下！“每月扫一次墓”……对吧？
罪门：其实……那是我自己的保管库。
裁判长：什么意思？
罪门：没什么大不了的。就是原本做搜查官时使用的保管库，我现在还在使用。保管在其中的……不过是些装如同破铜烂铁般的梦想。
成步堂：是吗……
罪门：反正是自己的保管库，指纹的话随我怎么留都可以。
成步堂：（登录的指纹的资料直到现在还没有改变……他本人是在对指纹锁不知情的情况下一直使用着保管库。）

更新证物“罪门的指纹”：从罪门自己保管库上的手形血迹中检测出来，有被人擦过的痕迹。

询问证词：凶手本来就带着手套，你瞧，和我没什么关系吧？

成步堂：你……为什么会知道这些？
罪门：我也是警方相关人员，报告书什么的，我还是看过的。
御剑：现场有一处被认为是凶手留下的血迹。
成步堂：啊……那是残留在系锯警官保管库上的。
御剑：在那个手印中……没有检测出指纹。
成步堂：（的确……我们也试过。）
裁判长：嗯……这么一来的话，带着手套的凶手……果然还是偶然在罪门巡查的指纹上留下了自己的手印吗？
罪门：只能这么想了。你也差不多该明白了吧？Cowboy……
成步堂：明白什么？
罪门：这种出血状况……在荒野上根本还不足以成为秃鹰的食饵。
成步堂：……！
罪门：已经确定的事实只有一个……就是这家伙。

成步堂：（监视器的影像……吗？）
罪门：只要在影像中没有留下我的足迹……我就不会承认。
裁判长（敲打木槌）：一味地试探他人可没什么意思，辩护人，你好好考虑之后再做询问吧。
成步堂：是……
裁判长：那么，证人，请继续证词！

追加证词：要是监视器的影像中真有我的身影就好了……

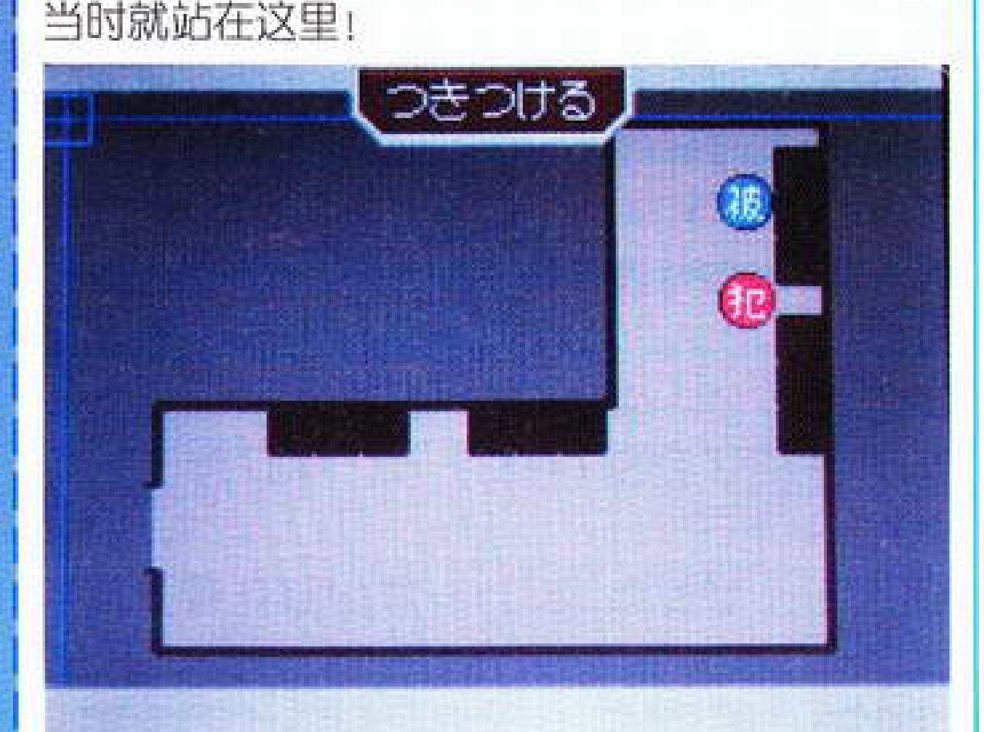
询问该证词

成步堂：你这是什么意思？
罪门：你想证明我和该案有所联系吧……Cowboy？
成步堂：……
罪门：那么……最直接的证据就非这段监视器的影像莫属了哦。
成步堂：我反对！但是，这段影像中"死角"实在是太多了！
裁判长：死角？
成步堂："看不见"的部分！摄像机会转换视角，地板根本就没拍进去……只要事先知道镜头的位置，那就可以不被拍下就从房间中离去！
御剑：我反对！我可没闲工夫听你在那瞎唠叨……
裁判长：怎么样？辩护人，监视器的影像中……留下了罪门恭介的"痕迹"了吗？
成步堂：当然。我现在就来告诉大家其"失误"所在。
御剑：弄不好会成为你自己的"失误"哦。
裁判长（敲打木槌）：那么，我们就再来验证一下这段影像！（再次播放影像）
成步堂：（指向片断最后的罪门的保管库）你将我们的目光引向监视器的影像……看来是个失误，罪门先生。
罪门：……德克萨斯的白天很短，所以，那里的男人们性子总是很急……你想说什么，能用25个字来概括吗？
成步堂：……没问题。"这段监视器的影像中清清楚楚地留下了你罪门恭介的身影！"
罪门：正好25个字……嗯，还不错。
成步堂：问题就出在影像中的"保管库"上。证人的保管库中……有白色的布露出来了，我们现在把影像倒回去看。
裁判长：啊……啊啊啊啊！白布……不见了！这到底是怎么回事！



成步堂：在案发的瞬间……还没有白布，它突然出现的答案只有一个。罪门先生！案发当时，你就在证据保管室！而且，你算准时机逃过了监视器打开了保管库！
（全场哗然）
罪门：等一下！不好意思，Cowboy……这我可不能承认。
成步堂：……
罪门：我的保管库被打开了……那又怎么样？打开他的又不一定是我！
御剑：……
罪门：凶手应该有什么东西想要隐藏起来，于是就偶然地打开了我的保管库！
裁判长：……
罪门：……怎么了，你们……怎么用这种眼光看着我……
成步堂：（罪门先生……没有在装傻！他好像真的不知道……）真可悲……能打开那个保管库的人只有你。
罪门：怎么会！那么……你给我看看证据！为什么那个保管库只有我才能打开！
（成步堂出示证物"证据保管库"）
罪门：指纹感应器……
成步堂：其实刚才我们已经说过了……保管库只有负责的搜查官本人才能打开。
罪门：这……怎么可能！
成步堂：（这么说的话……系锯警官也曾经说过……"这是个看上去并不起眼的装置……搜查官中好像也有人不知道指纹锁这回事"）罪门先生！如果你有反对意见的话，请在25个以内来回答我！
罪门：可以……（思考片刻）畜生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！证人，这到底是怎么回事！
罪门：真是沦为笑柄了，前搜查官应该都听烦了吧……
成步堂：那么……我问你，案发当时你在保管室中干什么！
罪门：……
裁判长：证人！OLE！
成步堂（大汗）：（你当你是斗牛士啊……）很遗憾，罪门先生。事到如今，即使不问你，答案我也已经可以想像了。
裁判长：是吗？
成步堂：请看平面图。那间证据保管室中，没有什么藏身之处，但即使这样，原灰巡查还是没有见到罪门先生的人影……
裁判长：那……证人到底在哪里呢？

御剑：辩护人好像有他自己的想法。
成步堂：（不错……答案只有一个！）
裁判长（敲打木槌）：那么我们就来听听辩护人的想法！案发当日，罪门巡查到底在哪里！
成步堂：（指着平面图上被害者所在位置）罪门先生当时就站在这里！



裁判长：那、那里不是……被害者多田敷搜查官所在的地方吗？
成步堂（摇头）：准确地说……不是"多田敷搜查官"。不错！监视器所拍下的"被害者"……就是乔装成多田敷搜查官的……罪门先生你！
御剑：我反对！怎么可能！原灰巡查不是在现场见到多田敷搜查官了吗？如果看到脸的话，怎么可能不发觉！
成步堂：但是！原灰巡查根本就不认识多田敷搜查官。而且，他还做过这样的证词：他要求对方出示ID卡时遭到了袭击！我一直都觉得不可思议，如果他有ID卡的话，为什么不愿意出示呢？
裁判长：确实……就是用了这个才能进入保管室的。
成步堂：答案很简单。因为它"无法出示"。
御剑：……！
成步堂：ID卡上附有相片……
裁判长：啊……
成步堂：这样一来，在出示ID卡的瞬间，自己是乔装成多田敷搜查官的"其他人"这一真相就会暴露无遗！对吧？罪门先生！
罪门：……作为Cowboy你的想像力还真是夸张……。但是，我们把它称作"状况证据"。
成步堂：……状况证据？（还死不认罪吗……）
罪门：真遗憾……要让搜查官自白，你还太嫩……如果你没有证据证明"我乔装成了被害者"这一点的话。
裁判长：唔……你这种不配合的态度真不怎么样。
罪门：……也许是我不喜欢你的大胡子吧。
裁判长：怎么样，辩护人！你有什么证据吗？这位罪门先生乔装成被害者的证据！
成步堂：这、这……（不行！这样的证据……）
罪门：……对了，你现在的眼神就像走投无路的黑斑羚一样……不错不错。看来……曝尸荒野的人应该是你！
成步堂（大汗）：呜……（完了……这明明是个很明显的问题，可就是无从下手……）
御剑：……哼，走到这一步……你似乎终于露出经验不足的真面目了。
成步堂：……！
御剑：我以前也经常被人教导……在走投无路的时候，基本上就该收手了。
成步堂：基、基本上……（我的基准……还是千寻老师的那句话！"成步堂君，把你的想法逆转过来"！"罪门先生的确乔装了"我要找的不是这个证据……而应该是他乔装后所"产生"的证据！"）
御剑：……那保管库为什么会被打开？
裁判长：什么意思？
御剑：一般来说，在作案的时候没有必要非得去打开保管库。但是，上面还是留下了这么大的线索（指染血的手印）……这就是说……
成步堂：（打开保管库是"预算之外"的事情……）
裁判长：根据辩护人的主张……罪门恭介在案发当时乔装成了多田敷搜查官。而且，在"案发"后……不知为什么打开了自己的证据保管库。
御剑：既然保管库里夹着什么"白色的东西"……那么我们就可以认为他是为了将"这个东西"藏起来而打开了保管库。
裁判长：那"白色物体"到底是什么呢？
成步堂：恐怕……所有的答案都被监视器拍下来了吧！（目前没有"证据"，要有的话也只有这段影像了……）
罪门：……
裁判长（敲打木槌）：那么，我们再来检验一下这段影像。作案后，证人为了藏匿某样"白色的东西"而打开了保管库。请把证人不得不打开保管库的"理由"指出来！（再度播放影像）



成步堂：（指向"多田敷"外套上的血迹）你到底是出于什么理由乔装成多田敷搜查官并潜入证据保管室的我并不知道。
罪门：又来了……

成步堂：但是……那时却出现了“预算之外”的事情，那就是原灰巡查的出现。当被要求出示ID卡时，你就开始用匕首威胁他。可没想到的是……原灰巡查陷入了恐慌，然后……你所穿着的白色外套就被鲜血弄脏了！
裁判长：染血的白色外套……
成步堂：可不能就这个样子离开……于是你就……把那件外套藏在了自己的保管库中。
罪门：……干得不错嘛，Cowboy……
（全场哗然）
裁判长：那么，证人……你能告诉我们“真相”吗？
罪门：看来……我真是小看你们了。是吧？御剑检察官。
御剑：……
罪门：如果两年前你能和今天一样……光明正大地处理那起案件的话，应该就不会变成现在这副样子了……
成步堂：罪门先生，你快告诉大家吧！你所做的……一切！
罪门：好像……是该到这个时候了。

～罪门的自供～（证人：罪门恭介）

1.只有那天了。我可不想让“它”就这么“死”去。
2.我偷了那家伙的ID卡并乔装成他……原本是想把证物取出来的。
3.原灰过来碍事是意料之外的事情，所以我就把他打晕了……
4.我逃出去了哦，多亏之前调查过了摄像机拍摄不到的区域。
5.5点15分……那时保管室内并没发生杀人案。

裁判长：果然，那个“被害者”就是你……
御剑：但是……真奇怪。作为现场的保管室的地板上，残留着大量血迹。如果没发生杀人案的话，那它们到底是……
罪门：因为原灰那家伙的手弄伤了，他可真是个“血”气方刚的年轻人。
成步堂（大汗）：（我怎么看不出来……）

询问证词：只有那天了。我可不想让“它”就这么“死”去。

成步堂：“它”？
罪门：应该不用问了吧？Cowboy……
成步堂：（是指“SL9号事件”吧！）
御剑：距离那起案件的解决已经有两年了……那天的移送完证物后，案件也就应该完全“终结”了。
罪门：我可不承认！那起案件还没有结束！
成步堂：但是……你潜入保管室到底想要干什么呢？
罪门：已经结案的证物只有负责的搜查官才能调查。无论使用什么手段……我也要用我这双眼睛去亲自调查。那起案件……不错，就是我的案件。
成步堂：（罪门先生并不是那桩案件的搜查负责人，但为什么他还要这么拘泥于此呢？）
罪门：那天是最后的机会了，所以我……

询问证词：我偷了那家伙的ID卡并乔装成他……原本是想把证物取出来的。

成步堂：等一下！你为什么要乔装成多田敷先生？
罪门：至少我不想让多田敷把证物给移送了。好不容易偷走了证物，但一旦我被逮捕了那就什么意义也没有。
御剑：当然……你早就意识到监视器了吧？
裁判长：那被害者的ID卡果然也是你……
罪门：是在案发当天的早上偷的哦。
成步堂：（这么说来，确实提交过“遗失启事”……）
罪门：那家伙的ID卡，事后我可是原物奉还了的哦。在检查局地下停车场的……地板上。
成步堂：（我发现的那张ID卡……就是罪门先生放在那的吗？）
御剑：最后……倒反而多亏了你不是个优秀的巡查，计划才得以成功了吧。
罪门：什么意思？小屁孩。
御剑：当然是“指纹锁”……即使你再怎么乔装，指纹是不会改变的。正常情况下，那个保管室应该是“打不开”的。
成步堂：（正因为“手套”偶然夹在了里面，所以保管库才打开了……也就是说……在罪门先生之“前”，多田敷先生已经先把它打开了！）

询问证词：原灰过来碍事是意料之外的事情，所以我就把他打晕了……

成步堂：等一下！你原本是想用匕首吓跑他的吧？
罪门：这的确有点出乎我的意料。原本预计警备室无人把守的时间只有5分钟，没想到这么短的时间里会有人来。
裁判长：那位巡查……确实是个不可多得的人才啊！把“刑警”错当成“可疑人员”，还要求他出示ID卡……
御剑：下个月的薪水评定……我要稍微考虑一下了。
成步堂（大汗）：（那家伙可真会仗势欺人……）
罪门：那家伙太胡来了……所以我想稍微给他点颜色。不好意思，我情不自禁地就朝他打了过去，把他给打晕了。
成步堂：顺便问一下……恐吓原灰巡查的匕首去哪了？
罪门：啊，你是说这家伙啊？（晃了晃一直用来刮胡子的匕首）
成步堂（大汗）：……（我无语了。）
裁判长：唔……那么之后怎么了？



询问证词：我逃出去了哦，多亏之前调查过了摄像机拍摄不到的区域。

成步堂：你果然……事先调查过了呢？

罪门：荒野的狩人可是很有心计的哦，虽然我原本没想到这有什么价值。录下来的监视器影像每隔6个小时就会删除。如果顺利的话，那就可以不留下任何证据……

御剑：不过……由于原灰巡查的抵抗，你的外套上沾上了血迹。

罪门：回到警备室时正好有人在的话那就完蛋了。为保险起见，我打开了保管库并脱掉了外套。

成步堂：那时原灰巡查人呢？

罪门：趴在地上睡得正酣呢。（注："趴"和"原灰"在日语中的读法相同）

裁判长：……也就是说，证人。那时保管室中……

询问证词：5点15分……那时保管室内并没发生杀人案。

成步堂：但是！现场留下的"血迹"不是证明了那里发生过杀人案吗！

罪门：死缠烂打的牛仔可是要招人讨厌的哦，Cowboy！摄像机拍下来的"被害者"、也就是我……现在不还活得好好的吗。

御剑：那么，你成功从保管室偷出证物了吧？

罪门：这……没能成功。

御剑：怎么回事？

罪门：我在打开保管库的时候……证物已经"不见"了。

裁判长：你说什么！御剑检察官！那证物呢？

御剑：……直到现在依然下落不明。

（全场哗然）

成步堂：（多田敷先生的空保管库……证物已先被人偷走了吗？）罪门先生，我想问你一件事。

罪门：这是你的自由，Cowboy，没人拦你。当然……回不回答也是我的自由。

成步堂：你为什么要这么做？偷走搜查官的ID卡，连原灰巡查也受到了伤害……这已足够构成犯罪了不是吗！（指着罪门）

御剑：而且……你还是巡查，这可不光是什么下个月薪水评定的问题了，足够算是重罪了。

成步堂（大汗）：（本来就不是薪水问题……）

罪门：……我好像说过吧？御剑小屁孩。那不是你的案件，而是我的案件。为了找到我能接受的答案……我什么事情都做得出来。

裁判长：唔……请把你这份有些异常的"热情"也加入到证词中去吧。

追加证词：我无法忘记"SL9号时间"……理由你也应该知道吧？

对该证词出示证物"SL9号事件资料"

成步堂：罪门先生……我似乎有点明白了，你之所以一直对"SL9号事件"钻牛角尖的理由。

罪门：那……一定是仙人掌精在作怪吧。

成步堂：我这里有一份"SL9号事件"的资料，在里面，我找到了"罪门"这个姓。

罪门：……！

成步堂：是连续杀人事件的其中一名被害者。"罪门直斗"……应该是和你有关系的人吧？

御剑："罪门直斗"……

罪门：……屁孩没有听过这个名字也是理所当然的……毕竟已经是两年前的事了……那时他可是和你一样得了那个无聊大奖的著名检察官。

裁判长：你说什么！检察官？

成步堂（大汗）：（"大奖"……难道是那个"年度检察官大奖"……）

御剑：我想起来了……罪门直斗检察官……是我接手的"SL9号事件"的前任负责人。

罪门：不错，那家伙被杀了以后……才轮到你负责的。

裁判长：那家伙？

罪门：罪门直斗……是我弟弟。原本他是和当时的主席搜查官严徒海慈一起合作搜查该案的。我们搜查班一直在他们的指挥下行动。为了能够起诉那起连续杀人事件，大家都非常拼命……青影丈……我弟弟和他发生了搏斗，最后被他杀害。而这……也是青影第一次在作案后留下"证据"，这也算是他倒霉吧……终于他被起诉了，并得到了判决。值得庆贺，值得庆贺……在官方记录上是这么写的。

裁判长：……有什么问题吗？

罪门：我弟弟不可能是那种会被青影杀死的家伙。那家伙在与人搏斗时的集中力……我再清楚不过了。

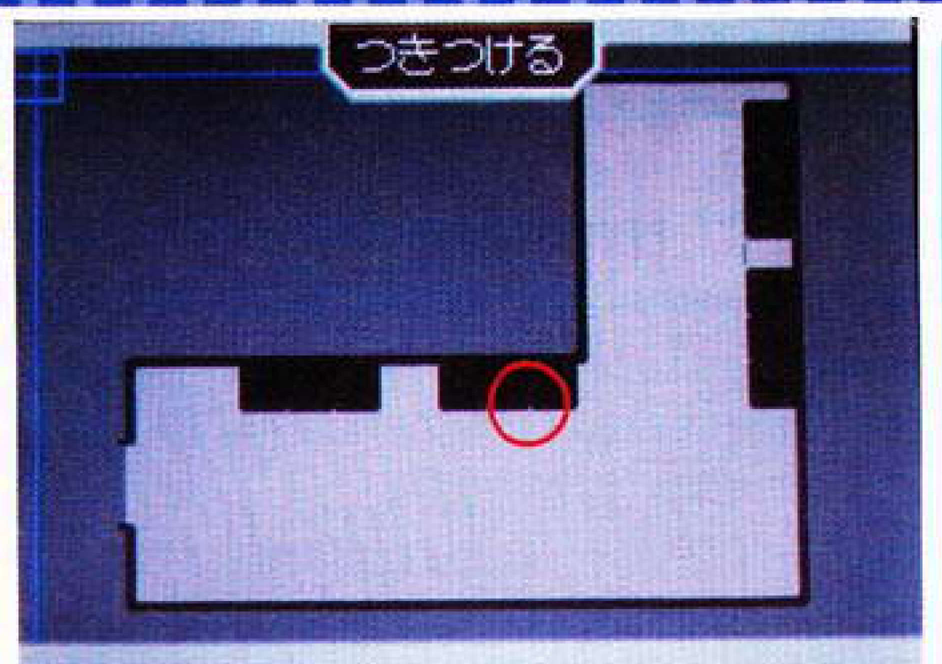
御剑：就因为这个，你这次才做了这么多蠢事？

罪门：在弟弟失去生命的背后，绝对隐藏着"什么"。即使你们把它隐藏起来了……但我还是清楚得很。

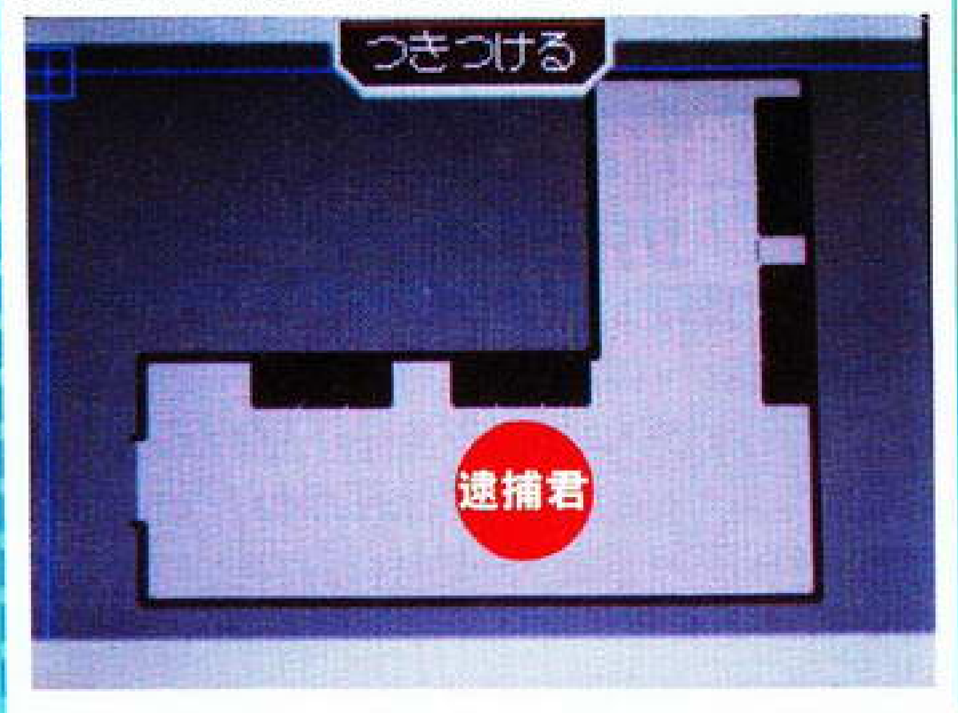
御剑：……

罪门直斗(故人)：在搜查两年前的“SL9号事件”时被杀害的检察官，罪门恭介的弟弟。

裁判长(敲打木槌)：好像……已经很清楚了……案发当日，在警察局到底发生了什么……
御剑：那天正好是“SL9号事件”失去再搜查权的日子，无法接受两年前判决的罪门恭介计划强行夺取证据。
成步堂：于是他偷了多田敷搜查官的ID卡并乔装成他前往保管室，因为受到了原灰巡查的质问，所以他把巡查打晕后逃走……
御剑：……确实，这样一来就一目了然了。那天警察局内果然没有发生杀人案！
成步堂：……
御剑：“偶然”有时候真是可怕……在检查局内发生杀人案的同一瞬间……没想到会在警察局发生一场“假”搏斗……
成步堂：(“偶然”……说得这么轻巧……)
裁判长(敲打木槌)：如果案发当日警察局里没发生杀人案的话……那么理所当然，检查局地下停车场里发生的杀人案才是“真相”了。
御剑：这样的话……可能作案的人果然就只有一个了……宝月巴主席检察官。
成步堂：但是！昨天的审理应该还没定下结论吧……
御剑：所以今天我们才要这样审理警察局发生的案件！
成步堂：啊……！
御剑：昨天没有给宝月巴下达判决的理由只有一个，因为还存在着警察局里同时发生“杀人案”的谜团。
罪门：看来……还是小屁孩占了上风……
御剑：警察局内的所有谜团都已经解开了，已没有任何矛盾。“杀人案”是在检查局里发生的！而能办到它的只有宝月巴，目击者市之谷响华的证言中没有任何纰漏！如果你有什么反对意见的话……请在2.5个字以内回答我！
成步堂(大汗)：KAo！
御剑(鞠躬)：我要讲的就这些了。
(全场哗然)
裁判长(敲打木槌)：结论好像已经出来了，已经没有疑问的余地了。
御剑：警察局内“同时”发生的杀人案……好像根本就用不着我出手就摆平了。感谢你的配合……辩护人。
成步堂：(我今天证明的东西应该没什么错误……留在监视器里的影像是“假”的！但是，这却证明了宝月巴小姐有罪……)
裁判长(敲打木槌)：那么，我现在宣布对宝月巴的判决！
？？？：等一下！
(全场哗然，宝月茜突然出现在证人席上。)
茜：请等一下！
成步堂：小、小茜！
茜：辩护方……要科学地提出异议……耶！(笑)
成步堂(大汗)：你“耶”也没用……
裁判长：辩护人……这孩子的保护者，是你吗？
成步堂：呵……嗯……
茜：拜托了，我只要5分钟！请听我说两句！御剑检察官！拜托了……
御剑：……留下疑问不是我所期望的……给你3分钟吧。
茜(低头)：我……感到非常震惊。没想到“SL9号事件”……就是“青影事件”。
成步堂：(说起来……资料中也出现过宝月姐妹的名字来着。)
茜：但是，我……也渐渐开始明白了，罪门先生那天干了什么……所以，罪门先生的指纹和案情无关。那剩下的，就只有另外这一个“手印”了。
御剑：是在系锯警官的保管库上发现的血迹吧？
裁判长：但是……那个手印上不是没检测出指纹吗？
茜：但是！经过科学调查后，也许会有线索！我这么想着……就跑过去重新调查了一番！
成步堂：……那么！你到底发现了什么？
茜：嗯……什么也没发现！
成步堂：嗯？
茜：很遗憾，凭我的力量无论如何都……
成步堂：……
茜：……
成步堂(大汗)：喂，就这么完了？
茜：不管怎么说，我都不过是一介贫弱高中女生……
成步堂(大汗)：(在下也不过是一介贫弱辩护律师。)
茜：但是、但是！剩下的线索就只有这个血手印了！如果不在这上面找出“矛盾”来……成步堂先生，你可是专家！后面的事就交给你了！
成步堂(大为震惊)：哇啊啊啊！
裁判长(敲打木槌)：是时候了，我现在就来问问你关于警察局内发生的“事件”的答案……到底还有哪里存在着“疑问”。
成步堂：这……
御剑：……辩护方好像终于发现另一个血迹了。从平面图来看……应该是这附近的“手印”吧。其他还有什么问题吗？我的大小姐。
茜：成步堂先生，对不起了！我没能帮上什么忙……但是！如果这个血迹上没什么“矛盾”……那



我姐姐就……
裁判长：怎么样，辩护人！不能再等了。
成步堂：是、是……（我已经考虑清楚了！系锯警官保管库上残留的“手印”……有什么“矛盾”……）现场残留的这个“手印”……存在着明显矛盾！
御剑：你的眼神看上去是那么游离……辩护律师。
裁判长：难道是从刚才开始一直盯着平面图看的原因？那里有什么问题吗？
成步堂：……仔细看平面图的话……你们有没有发现“少了什么东西”？
御剑：“少了什么东西”？你是说没标在图上？
成步堂（点头）：而且，只要加上这个“少了的东西”……那这个血迹的“意义”可就大不相同了！
裁判长（敲打木槌）：我希望你刚才所说的不只是你的遁词。那么你给我解释一下！平面图中“少了的东西”到底是什么！
（成步堂出示证物“逮捕君看板”）
罪门：那胶合板怎么了？
成步堂：“逮捕君”……真不愧是将来的吉祥物。它用自己的身体，守住了“决定性证据”。
御剑：什么意思，辩护人？
成步堂：请看现场的平面图，在这上面……可没有“它”哦。
罪门：轻薄的家伙只配交些轻薄的朋友。
成步堂：那么……我们就来把我这位“轻薄”的朋友放上去看看吧。案发当时，它摆动的地方……应该是这里。你们难道没发现什么吗……



裁判长：虽然这么说，但……
御剑（似乎明白了什么）：啊……啊啊！
成步堂：不错，只要这个地方有逮捕君在摆动……那么系锯警官的保管库上就不可能沾上手印！
罪门：……你、你说什么！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！那……那……这到底是怎么回事！
成步堂：不不，因为这是不可能的事情！
裁判长：不不，但是实际上不是沾上血迹了吗！
成步堂：不不不，所以我才要说……
茜：成步堂先生！科学地考虑一下吧！
成步堂：小、小茜……
茜：那天下午……把逮捕君搬到保管室去的是原灰巡查。在这之后，想要在它后面的保管库上留下“手印”，是不可能的。
成步堂：……所以说，这“血迹”……是在逮捕君被放到那里“之前”留下的？
裁判长：等一下！再怎么说这都……
成步堂：的确难以置信……但是，只有这么考虑了！2月21日那天，证据保管室中……发生过“两次”流血事件！
御剑：你……你说什么！
成步堂：一次是监视器拍下来的那起“事件”，原灰巡查把手弄伤了，这算不了什么。而问题……就出在“另一起”事件上。在他们搏斗“之前”，保管室里就已经淌过鲜血！也就是说……那才是“如假包换”的多田敷搜查官被杀事件！
御剑：我反对！别说蠢话！这种可能性坚决否定！
成步堂：的确，监视器拍下来的影像是“假”的！但是，光凭这个是无法说明保管库中的血迹的！
御剑：我反对！那么……你所说的“另一起”事件……到底是“何时”发生的呢？请出示事件发生过的证据！
成步堂：（“第一起”事件发生的时间……）
裁判长（敲打木槌）：辩护方的主张如何？
成步堂：乔装成多田敷先生的罪门恭介在给原灰巡查造成伤害之前，那天在证据保管室内发生了“另一起事件”。保管库上的血迹可以证明。
裁判长：那么……到底这“第一起”事件……是“什么时候”发生的呢？我们需要相应线索。
成步堂：（能表示“作案时间”的线索……只有一个！）
裁判长：那么，就请辩护方将它出示吧！
成步堂：（出示“ID卡使用记录”）既然案件是在证据保管库发生的，那么就不得不进入该房间。而且……为此必须要使用ID卡。
裁判长：ID卡……啊！你是说“使用记录”吗？
成步堂：原灰巡查把逮捕君的牌子搬进去的时间

是……4点50分。因为第一起事件在这“之前”发生的……那当然就是……
裁判长：4点40分……啊！啊啊啊啊啊！御、御、御、御剑检察官！你到底干了些什么！
罪门：没想到是你……御剑小屁孩。
御剑：别装傻了……证人。你应该……连想都不用想就知道了吧。
罪门：哼……很遗憾……
裁判长：哼……我再怎么想都不知道。
御剑：只要利用鲁米诺反应，就能够知道现场流过血。但是，“第二起”事件发生的时候……原灰巡查和罪门恭介都没有注意到血迹。
成步堂：也就是说……“第一次”事件的痕迹被“真凶”隐蔽起来了……
御剑：杀死被害者、运走尸体、处理掉地板上的血迹……你们给我的时间只有10分钟……这可能吗?
裁判长：这么一来……那案件就应该是更“早”前发生的！
成步堂：再来看看记录吧。这样的话，剩下的就只有一个了……7777777！
罪门：真是个吉利的号码……
裁判长：但是……这太不自然了！被害者……多田敷搜查官自己不是还没有进入保管室吗?
成步堂：既然没有使用记录……那就是和真凶一起进去的！只能这么考虑了！和号码为“7777777”的人一起！
裁判长(敲打木槌)：御剑检察官！情况紧急，请立即调查！ID号为77777777的人！
御剑：你好像多了一个“7”哦，裁判长。不知道是不幸还是万幸……我们无法对此号码进行调查。至少……现在来说还不行。
成步堂：你说什么！
罪门：什么意思? 屁孩……
御剑：因为7777777这个号码是警察署长以上……也就是所谓的“高层”人员。一般来说，我们没有调查的权限。
成步堂：怎么会！那，这到底……
御剑：听我说完。我们能拥有搜查权限的情况只有一种。
裁判长：当某高层中的特定人物受到官方嫌疑时。
成步堂：“官方嫌疑”?
罪门：你们总是这样相互包庇。“隐蔽”和“捏造”……这正是检查局的处事方法！
(全场哗然)
御剑：我反对！我对自己从事的工作感到非常骄傲。你还是别在进行毫无根据的中伤了……证人。
罪门：“中伤”? 真有意思。那……我倒要问一件事。
御剑：什么?
罪门：不是问你，是问坐在被告席上的那位小姐，就是你所说的“高层”代表。
成步堂：(宝月巴小姐……?)
御剑：我反对！你真蠢！她是嫌疑人，她的ID卡号我当然早就调查过了……不是7777777。
罪门：我要问的不是这个。你也知道吧? 小屁孩。我想知道的只有一件事，就是那起事件。
裁判长：“SL9号事件”吗……
罪门：主席检察官，你回答我！两年前的判决……你们真的只是使用了“正当证据”吗?
御剑：我想你该听到问题了吧……主席检察官。
巴：听到了。
御剑：两年前……我自己负责了那桩案子的审理。当然，我们没有采用违法证据……
巴：……有的时候，会感觉到法律的无力……至少我是如此。
成步堂：……！
茜：姐、姐姐……
巴：我是为了用法律来约束犯罪所以才选择了这个工作，但是后来却发现，被约束的其实是我们自己。
裁判长：被告人！你……到底想说什么！
罪门：我再问你一遍，主席检察官大人。两年前的那次判决……你们真的向法庭提交了“所有证物”吗? 你看着我的眼睛回答我，你真能如此断言吗?
裁判长：主席检察官！莫非你……
巴：……我否认这个必要性。
御剑：……为什么！为什么不能回答！
巴：对于那些真正恐怖的犯罪，我也会使用同样恐怖的手段……这也是没办法的。为了能给他正当的裁决……我会不择手段。
茜：怎么会这样！姐、姐姐……
巴：即使最后的结果是被人说成……“捏造”我也在所不惜。
罪门：也就是说，就是这么回事咯……御剑小屁孩。
御剑：你……你说什么！
(全场哗然！由于宝月巴的发言太具冲击性，全场陷入了一片骚乱，所有的审理都只能顺延到最后一天去了。)



未完待续

游戏万花筒

栏目主持：胧月＆海文

HELLO KITTY 周边欣赏

提供 马修

HELLO KITTY 是大家非常熟悉的卡通明星了，在 GBA 上亦有一款以 HELLO KITTY 为主角的女性向游戏，不知大家——哦，是各位 MM 玩了没有，很不错的。（众编：马修你原来还……）

回归正题，这次介绍些国外的 HELLO KITTY 周边。

布绒娃娃

HELLO KITTY主题的布绒娃娃究竟有多少种，实在是难说清楚，下面是一些和有特色的布绒娃娃：



▲比较常见的粉色服饰的 HELLO KITTY。



▲人鱼版的 HELLO KITTY，非常可爱。



▲很抢眼的哥特装 HELLO KITTY。



▲万圣节的 HELLO KITTY 巫女和 HELLO KITTY 小魔鬼。



▲不同花色的和服装 HELLO KITTY。



▲这里的 HELLO KITTY 给人感觉比较那个……



▲惊现于比赛现场的 HELLO KITTY。

食品

商家炒作卡通明星，总是将其炒作得深入到生活的每一部分，生活中必不可少的食品也不例外，下面我们来看看 HELLO KITTY 的食品吧。



▲看了让人非常有食欲的朱古力月饼。



▲炸得焦黄、能看到瘦肉的HELLO KITTY三明治。



▲HELLO KITTY形状的华夫饼（一种蛋奶饼）。



▲有HELLO KITTY图案的面包。

其他



▲HELLO KITTY 主题的酒具。中间的“葫芦头”很怪的样子……



▲看了就让人咋舌的折纸工艺品，难度应该不小哦。



▲放一些零零碎碎小东西的盛纳袋，HELLO KITTY 的嘴看起来好大啊！

现实中的“大食花”

提供 LIKY

上次LIKY和GF去附近的农科中心看花，无意中发现一种有趣的植物，长相酷似马桶，上方还长着一个“马桶盖”，我凝视半天，脱口而出：“这不是《口袋妖怪》中的大食花吗？”“什么‘打死花’，这是‘猪笼草’。”GF立刻纠正我，“它能吃蚊子、苍蝇的。”我说：“是啊，大食花岂止吃蚊子苍蝇，连口袋妖怪都能吃呢？”GF白了我一眼不再理我。

看来大食花的原形就来自于这个猪笼草啊，仔细看看还真是相像，后来我专门到网上查了查，了解到猪笼草的一些介绍。

猪笼草为附生植物，主产地是热带亚洲地区，为攀援状的亚灌木。叶的上部特化成外型奇特的瓶状捕虫囊，下部呈叶片状，中部变成卷须。捕虫囊长12～16厘米，宽2～4厘米，瓶状体的内壁上密生腺体，能分泌消化液，并以特别的气味引诱昆虫进入内部。据观察，昆虫受猪笼草分泌物引诱，进入瓶状体后，最终落入瓶底的消化液中。由于瓶状体的上半部腺体上有一层表皮细胞覆盖，较为平滑，昆虫不容易爬出，便逐步被其中的消化液消化掉，成为这个“足不出户的猎人”的一顿美餐。



▲《口袋妖怪》中的71号妖怪大食花，由喇叭芽、口呆花进化而来。





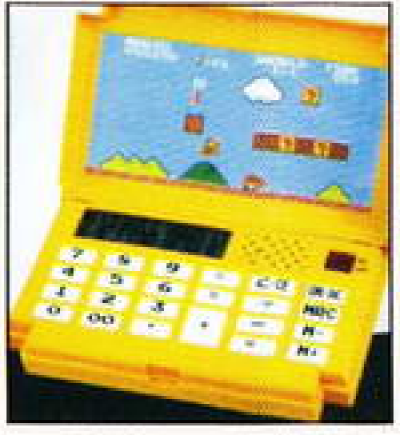
▲ LIKY拍到的猪笼草，是不是与大食花很像？

FC卡带形计算器

提供 雷伊

一直以来，关于任天堂游戏的各种周边可以说是层出不穷，我们这次要为大家介绍的是FC卡带形的计算器。这种计算器由Banpresto制作，总共有三种款式，分别为《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》和《雪山兄弟》，每款售价均为1500日元，约合人民币110左右。

除了体积稍大一圈外，在外形上这种计算器和同主题的FC卡带几乎是一模一样，在打开后还可以在盒盖上发现熟悉的FC版游戏画面。在计算方面，它们可以进行十二位数字的运算，应付一般的日常运算绝对是绰绰有余了。除了特殊的外形和普通计算器的功能外，这种计算器最吸引人的地方就是它们所发出的声音。在运算过程中，它们会发出该相应游戏主题中的经典效果音。比如《超级马里奥兄弟》主题的计算器在运算时发出的就是马里奥在吃到金币时的特殊效果音，非常有意思。当然，这种音效在运算时是可以选择是否开启的，否则如果没有这种关闭音效的功能，那么在上课时使用可是会引起大麻烦的……（试想一下满教室都是马里奥吃金币的声音会是怎样一种景象吧……）



▲左边的是FC卡带计算器，右边的是FC游戏卡带。怎么样，除了大小外是不是一模一样？



▲除了最经典的《超级马里奥兄弟》外，还有《塞尔达传说》和《雪山兄弟》两种款式。

《恶魔城 苍月的十字架》壁纸欣赏

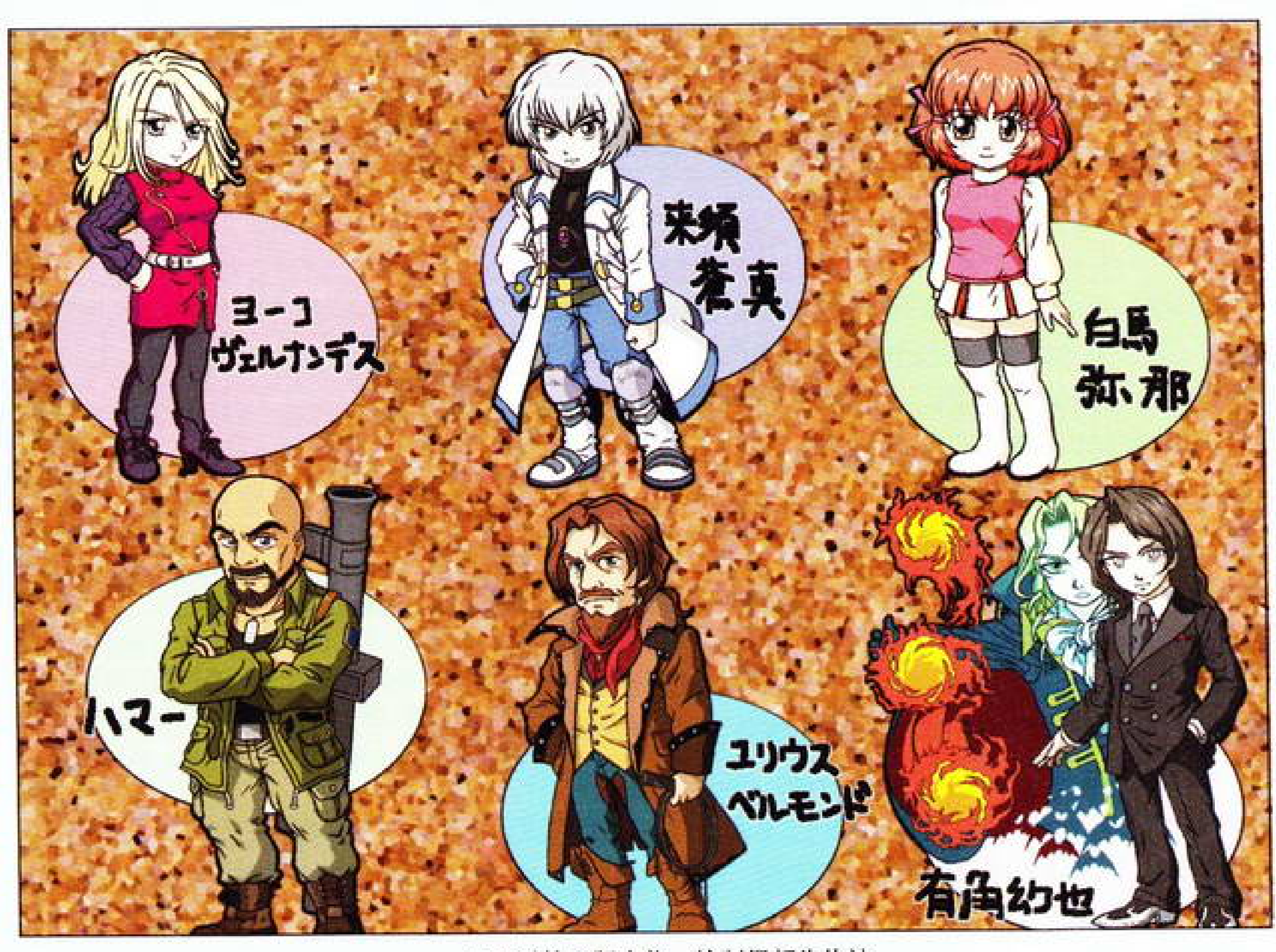
提供：海文

《恶魔城 苍月的十字架》不仅游戏本身素质相当高，就连官方网站也设计得非常有趣，只要玩家登陆官方网站并完成那个用鼠标画出魔封阵的FLASH迷你小游戏就可以进入Konami为玩家们准备的恶魔城“里屋”，在这里可是隐藏着不少让恶魔城FANS们垂涎欲滴的好东西哦。这里就先放出其中的一部分，要想了解更多的话，就请各位亲自到官网（http://www.konami.jp/gs/game/dracula_ds/index.html）上亲自去探索一番吧。

以下是在里面搜刮出的部分壁纸：

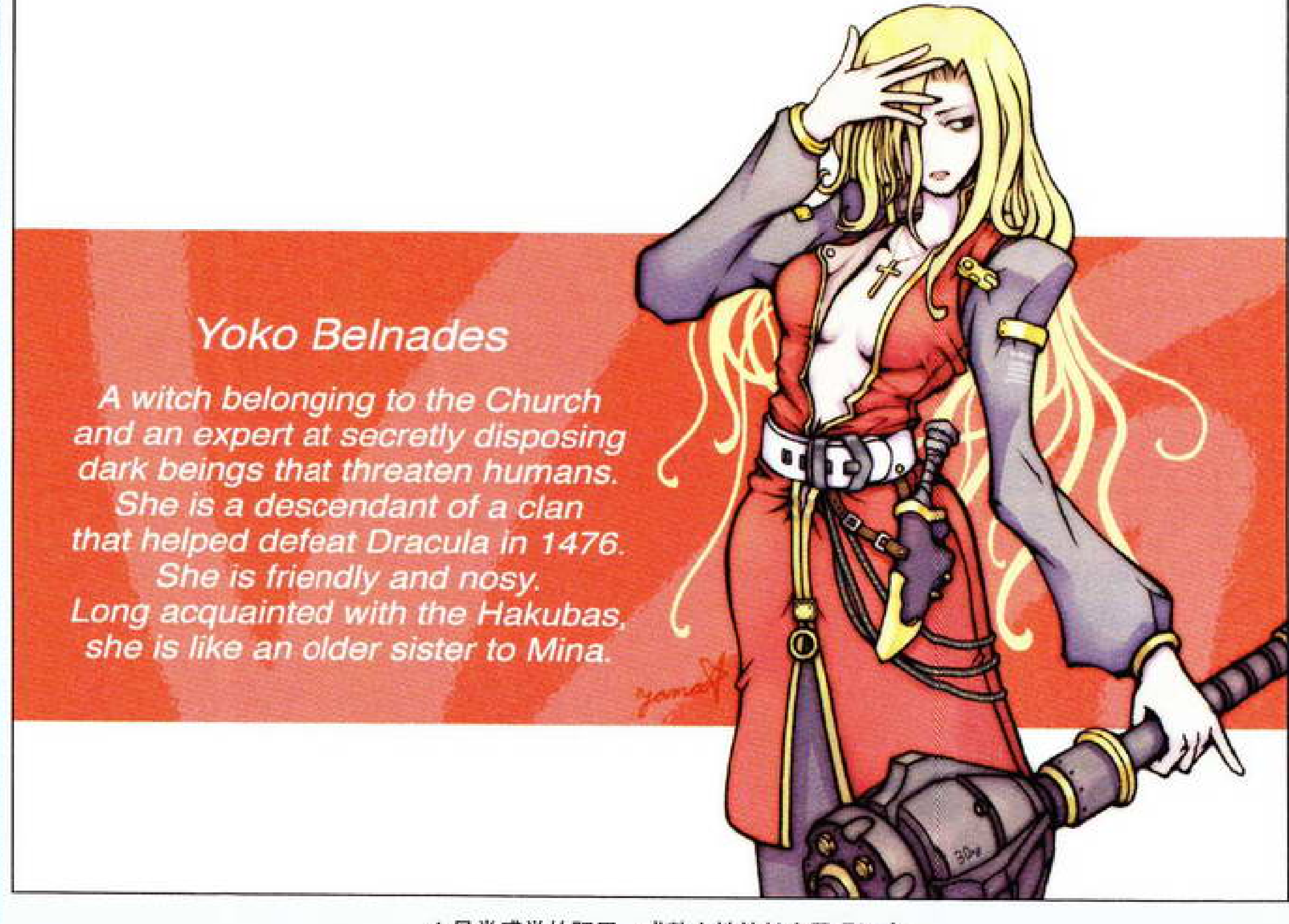


▲哈马这样的大叔果然比苍真这样的小白脸更加硬派。



▲可爱的Q版人物，绘制得颇为传神。

▲悠闲自得的弥那，是不是很可爱？



▲另类感觉的阳子，成熟女性的魅力展现无余。



真实历史中的伊贺忍者和服部半藏

无论在游戏、动漫，还是影视作品里，忍者始终是个引人注目的角色，他们身怀绝技，武艺高强，飞檐走壁，来去无踪，一直以来都是神秘的谜一般的人物。而我们这次所要做的，就是要揭开这层神秘的面纱，去看看真实历史中的忍者的代表——伊贺忍者，以及伊贺忍者的代表——服部半藏究竟曾经在历史上留下了什么样的印记。

位于日本近畿的伊贺是忍术的发源地之一。在镰仓幕府时代，伊贺国的第一大势力是东大寺，它占有着伊贺90%的土地，而幕府任命的大名只能占到10%的土地，这就形成了幕府的命令在这里完全行不通的无政府状态，伊贺几乎成了一块自由地。到了室町幕府时代，东大寺的势力逐渐衰退，其原本控制的各个庄园开始互相侵略。为了在竞争中压倒对手，庄园主们雇佣了一些身手不凡的人来为自己进行收集情报、暗杀敌人、收买叛徒等活动，伊贺忍众的雏形便这样形成了。

经过一段时间的发展，散乱的忍者逐渐被团结到一起，于16世纪初左右形成了伊贺忍众。其中最有实力的便是三大上忍：伊贺东北部汤州乡的藤林氏，东部食代乡的百地氏，和中央予野千贺地的服部氏。

服部氏是自中国三国时期的吴国移民而来的秦氏的后裔，秦氏原本在中国时从事的是一种被称为“新乐”的大众娱乐事业，包括歌舞、杂技、魔术、训犬、耍猴等表演项目。之后其中的几个乐团渡海来到日本，继续从事这种表演，并且在日本大受欢迎。一个有趣的现象是：和服的传统称谓“吴服”，语源正是出自秦氏的祖国吴国。秦氏的一支后来移居到伊贺国的服部乡，就此改姓服部，并且还将自己的“新乐”技能演绎成兵法忍术，这就是服部忍众的由来。


▲伊贺上野城。

说到这里，我们的主角服部半藏便要登场了。

服部半藏正成（1542—1596），恐怕是最有名的一位忍者了，也是在各类文艺作品中出场次数最多的忍者。首先要说明的一点是，“服部半藏”并不是某一个人的名字，而是服部家的历代当主时代继承的一个代号，当然服部一族中最有名的莫过于这位服部半藏正成了。为了不至混淆，以下就简称他为正成。


▲服部半藏画像。

正成出生在日本历史上最为混乱、最为残酷的战国时代，其父是伊贺三大上忍之一的服部家当主服部保长。正成年幼时便被父亲带到了三河，投靠三河大名松平家。保长曾经侍奉过松平家清康、元忠、元康（就是日后的德川家康）三代，最终因年岁已老而功业不遂放弃了继续仕官，回到了伊贺。但正成被留了下来，临走时保长意味深长地对正成说：“我一生的抱负，全寄托在你的身上了。”

正成没有辜负父亲的期望，作为服部家的新一代当主，作为伊贺上忍之最的血脉的继承人，他的确做到了使父亲为之骄傲的成就。正成熟习兵法，深谙谋略，此外也是枪之名人，因作战勇猛被称为“鬼半藏”，可说是个文武兼备的人材。

永禄五年（1563年）二月德川家进攻西郡宇土城的战斗是正成的初阵，那时他只有十六岁。他率领数十名忍者第一个杀进城内，为攻下西郡宇土城立下了大功。战后德川家康把自己用的枪赏赐给正成。永禄十一年（1569年）正月，在进攻挂川城的战斗中，正成协助本多重次攻下了挂川城。元龟三

年（1572年）十二月，正成又在三方原合战中立下大功。因战功卓越，正成被列为德川十六将之一。日后家康命令正成组织"伊贺同心组"，负责治安保卫工作，正成理所当然地成为"伊贺组"的统领，他的手下有200多名伊贺忍者。

但除了才能的卓越之外，正成更可贵的品质在于他对主君的忠诚。有两件关于正成的事是不得不说的。第一件是"信康事件"，天正七年（1579年），德川家康的嫡长子信康因卷入私通武田家的祸事被织田信长下令切腹。家康纵然心中悲痛万分，但也只有奉信长之命行事。在一番考虑之后，他决定让正成为信康介错（所谓介错是指为免除切腹者的痛苦，直接用刀砍下切腹者首级的做法）。由此可见家康对正成的信任。而在行刑时正成却泪流满面，始终下不了手，最终还是由负责检验尸体的天方山城守代为完成。事后家康说："连鬼都能杀掉的半藏，对主君的儿子也下不了手啊。"

另一件则是"翻越伊贺事件"，天正十年（1582年）6月2日，信长死于本能寺之变，此时家康正准备返回京都，刚走到饭盛山。家康打算回到三河，重整旗鼓为信长报仇，但身边只有80余人，而退路又被明智军所断。惟一的途径就是走海路，而到达海港之前必须经过伊贺。正成利用自己的影响力召集了200名伊贺忍者和100名甲贺忍者，护卫家康成功逃离。安全到达三河后，家康赐于正成远江八千石的领地，这对于一个忍者出身的武将已经是莫大的荣耀了。

我们再来看一看伊贺忍者。自从服部氏出仕德川家之后，百地氏便在伊贺占了统治地位。而伊贺忍众一直是织田信长的眼中钉，是妨碍他平定畿内的绊脚石。天正六年（1578年），驻扎在伊势的信长之子织田信雄在神户建造丸山城作为攻打伊贺的桥头堡。伊贺的百田藤兵卫在百地丹波等伊贺忍众的协助下先发制人，赶走了负责筑城的泷川雄利，放火烧毁了丸山城，信雄随后便率军前来攻打伊贺，但遭到伊贺忍众的迎头痛击，大败而去。消息传来，信长十分震怒，于天正九年（1581年）9月率丹羽长秀、泷川一益、蒲生氏乡等大将和六万大军兵分六路进攻伊贺。而伊贺军只有九千，寡不敌众，几乎被全灭。百地丹波率领剩下的伊贺忍众退守柏原城，信长提出条件，只要百地丹波从此离开伊贺，可以放伊贺忍众一条生路。于是百地丹波不得不逃到了纪州，从此杳无音讯，"伊贺平定战"就此结束。伊贺忍众遭到了前所未有的巨大毁灭，似乎从历史的舞台上销声匿迹了。


▲服部半藏建造的一半藏门。


▲战国无双中的服部半藏。

庆长元年（1596年）12月，作为伊贺忍众惟一还活跃在乱世中的代表服部半藏正成去世了。他被安葬于安养院，这是当年正成为死去的少主信康所建立的供奉寺院。把他葬于这里，正是为了表彰他对主人的忠诚。正成的长子正就于1615年参加大坂夏之阵时阵亡，次子正重也因牵连到"大久保长安事件"中被流放而死。至此，曾经一度活跃在战国的乱世中的伊贺忍者已经湮没在历史的尘埃之中了。

然而伊贺忍者的传说并未到此终结。公元1640年，一个叫做藤堂采女的人被德川幕府任命为伊贺城代家老。而藤堂的父亲正是服部半藏正成的兄长千贺地半藏则直，所以藤堂实际是正成的侄子。藤堂招揽来百地丹波之子保武为藩士，让他继承了伊贺三大上忍之一的藤林家。藤林保武写出了《万川集海》，他的弟弟，百地丹波的次子正武写出了《正忍记》。这两本书记载了关于忍者的方方面面，成为最权威、最翔实的记录忍者的珍贵材料。伊贺，这片孕育了最初的忍者的土地，又回到了忍者后人的手中，并将忍术更加发扬光大。

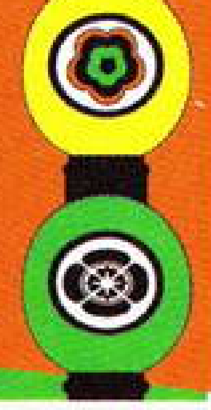
到了公元19世纪末，明治政府宣布《废刀令》，忍者作为一种职业正式退出了历史舞台。但就像剑道、空手道、茶道等日本传统文化一样，忍术并未走向衰亡，而是承载了在如今的物欲世界中将人的身体潜能发挥到极致，将忠诚、勇敢、坚毅、忍耐的忍者精神渗透到年轻一代心中的使命，继续活跃在现代的舞台上。

忍者并未消失，或许当你在都市的夜晚无意间举目远眺时，新一代的服部半藏就带着他的伊贺忍者们屹立在高楼大厦的顶端。



楽しく学ぼう

轻松日语教室



假期的流逝总是比我们想象中的快得多，海文家乡那边只要是十一长假一过去，天气就会在一昼夜间转凉。所以自己一直都认为一年中寒冷的时节都是从这时候开始的……天冷了，在这逐渐宁静下来的世界中重新审视自己周围的一切，倒也是一种心情的享受呢。

我们身边的日语词汇（中）

攻略

记得海文在小学时，接触到的第一本介绍游戏的书叫《最新电子游戏攻关密技》。在那个电子游戏在中国的萌芽期，这样的书在国内的图书市场上也只是凤毛麟角的点缀。可能是作者考虑到当时国人的接受能力，这类书籍大多数都是以“XX攻关秘技”、“XX一点通”之类很传统的汉语来作书名（其实里面说的东西也就和现在的攻略差不多），随着电子游戏娱乐在国内的全面铺开，介绍游戏的出版物也变得愈来愈多，境外资讯大量涌入的直接结果，就是大量的舶来词语进入了我们玩家的生活。“攻略”这个词也成为了电玩迷常常碰到的一个词。到了现在，几乎在所有和游戏相关的书籍、网站上都能看到“攻略”这个东西。“攻略”一词最初是一个军事用语，日文中最基本的语义为“向敌人发起攻击并取得胜利”。这个词还含有“在经过一番努力和准备后，向城或是据点等拥有一定的固定规模且相对固定的地区发起进攻”的细微语感。这样的细微语感大家是不是也觉得很适合用来形容玩家玩游戏时的情形呢？其实这个词现在在日本不光能用于游戏领域，在股票投资，追MM、赌博等方面也常能看到，比如什么泡妞必胜攻略法等等……不知道是不是做玩家做久了，不管在哪个领域内看到这个词，心里总会有一种莫名的亲切感。各位读者是不是也有这种感觉呢？







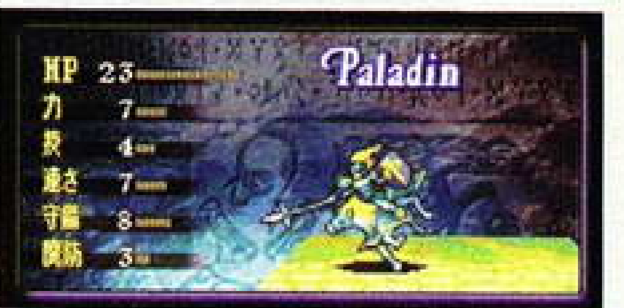
▲活跃在各行各业的“攻略”们。

转职

喜欢玩战棋游戏的玩家一样也会很喜欢这个词吧，因为每一次转职都意味这角色的能力得到了一次飞跃，这种由升级时量变进化为转职的质变时的快乐也是大多数拥有转职系统的游戏引人入胜的原因之一。转职在日文中的含义就和汉语中的跳槽差不多，这也是一个在日本社会中很常见的词。不过在海文的印象中，不管是在游戏里面还是在日本的游戏刊物上，直接用“转职”两个字来表达游戏人物变更职业这个意思的情况已经比较少见了，而更多的是使用外来语“クラスチェンジ”（CLASS CHANGE）来表示这个意思。不过“转职”这个说法在国内的用法到还是比较固定的，就是用

来特制游戏中人物职业的变更。应该说“转职”系统对于表现登场角色的个性和保持玩家在游戏后期的投入度上的作用是很明显的。海文最早玩的战棋类游戏是《火焰纹章外传》，玩得最多的战棋类游戏是《兰古瑞萨Ⅱ》，两个都是拥有庞大转职系统游戏，结果现在自己对于没有转职系统的战棋类游戏都提不起兴趣……（“《机战》系列”是一个特例，机师可以换乘机体，算是转职的一种特殊形式吧）





▲看到人物转职后，肯定大家的第一个想法都是赶紧把他派到战场上冲杀一番吧。

育成

育成的意思其实和汉语中的“培养”意思差不多，就是“将某人或某个事物培养到一个能让人满意的状态”。育成可以说是电子游戏这门艺术中相当重要的一个要素，象《美少女梦工厂》等游戏就是以育成作为游戏主体的例子。其实很多游戏中都或多或少地包含了“育成”这一要素。比如说《FF》、《DQ》系列中让主角们通过不断的战斗获取经验值，提高等级，提升能力；“《心跳回忆》系列”让主人公通过各种方式提高自己的属性等等。说到这里，便不能不提到在国内大型其道的网络游戏了，网络游戏的快感很大一部分就是来源于玩家对自己创建人物的育成。假如没有看着自己创建的角色一点一点变强的快感的话，很难想象网络游戏能在国内吸引这么多人。



▲“《美少女梦工厂》系列”可算是育成类游戏的代表性作品。

▲“《心跳回忆》系列”也推出了网络版。

作战

“作战”这个词在汉语中也很常见，不玩游戏的人也照样用这个词。不过在一般汉语中“作战”一般都作动词用，而日语中的“作战”除了作动词外，更多地是作为名词出现。当“作战”作为名词时，则是表示作战行动、军事计划。当然随着语言的不断变化，这个词也渐渐地成为了日常生活用语，用来表达计划、方法之意。这种情况和上面提到过的攻略非常相似。比如我们就可以这么说“高考前100天突击大作战”什么的，怎么样，这样听上去是不是更有气势，更有紧张感呢？



▲《松鼠大作战》可是年FC上的神作，当自己第一次听到这个标题时觉得很有气势。





▲《GS美神 极乐大作战》这部漫画不知道还有多少人记得……

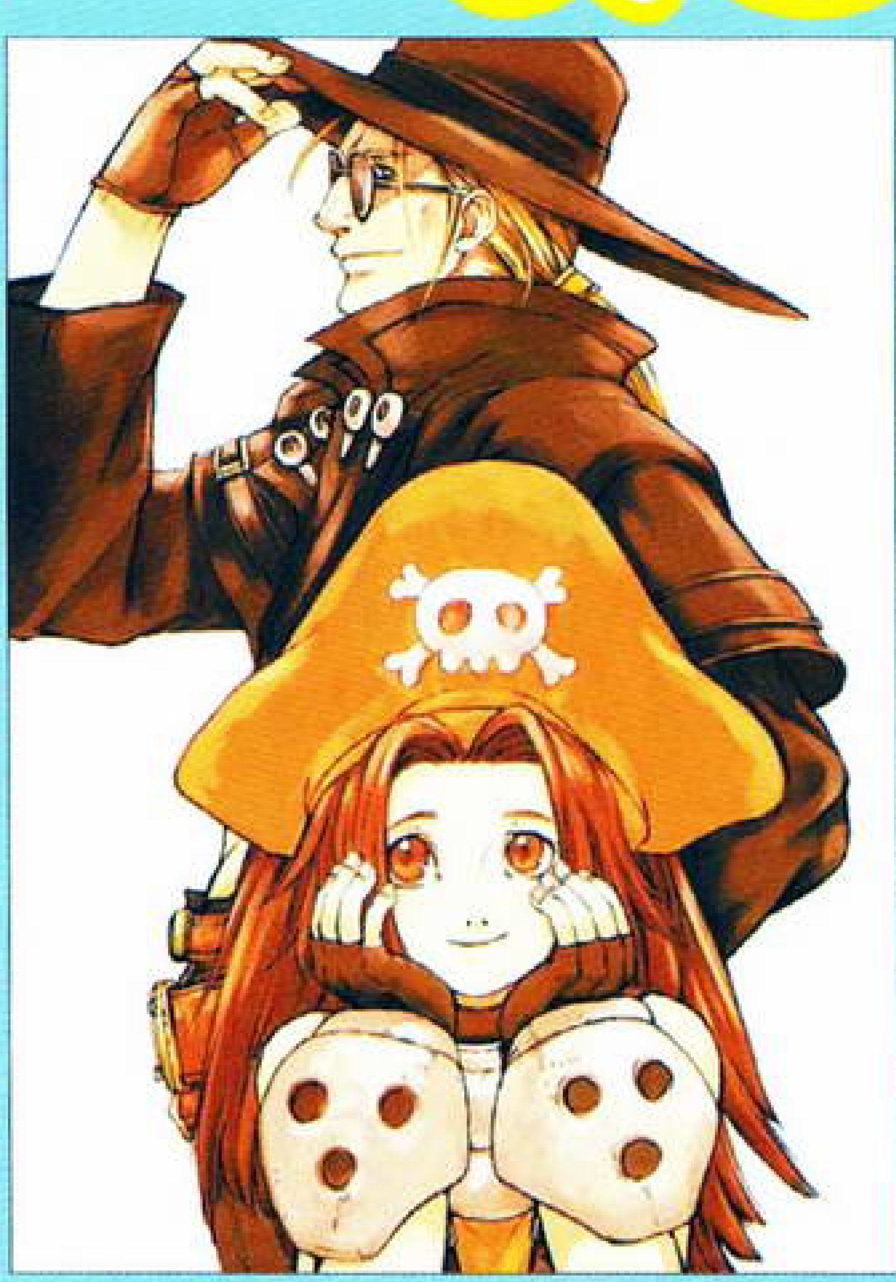
阳动

这个词的意思是“为了转移他人的注意力，隐蔽真相而故意做一些引人注目地事”，也就是汉语中的佯动，声东击西是一个道理。常常和上面所说的“作战”一起“联手出击”，并且较多地出现在诸如《超级机器人大战》、《兰古瑞萨》等一些战棋类游戏中，近期的PSP游戏《高达 战争策略》中也有一个任务叫做“阳动作战”。这个词如果光看字面的话，恐怕是很难猜出它的正确意思的。海文就有一个朋友在玩《机战》时看到这个词，而将其误理解为“让太阳移动的作战”……现在想起来海文依然觉得很寒，不过这似乎也怪不得他……

栏目主持 海文

游戏美图秀

终于玩到PSP上的《罪恶工具XX #RELOAD》了，游戏的移植度之高实在是出乎我的意料，适应了一下PSP的按键后，也基本能将自己的水准发挥出来。这次的美图秀也是《罪恶工具XX #RELOAD》为主题。



▲ MAY和JOHNNY，典型的老少配。



▲"眼镜兄"暗慈，此君虽生得慈眉善目，但在游戏中的压制攻击却是狠毒异常。



▲金发美女米莉亚，她头发变为羽翼时总让我想起翼神传说中的罗世音……



▲两位美少年——KY和BRIDGET，这两人的发色和穿着的配色实在是太相似了，以至于某人认为二者是兄弟关系。（友情提醒：站右边那位是男的，千万别想歪了……）

▲《GGX》中的人物全家福，虽然比《GGXX》中要少几个人，但看到这几个如此可爱的小家伙，海文还是忍不住把他们都放上来了^_^。



▲海边的DIZZY，她可是实力与外形兼备的大人气角色哦。



▲海文个人非常喜欢的一幅图，画中的DIZZY和游戏中的形象截然不同。



栏目主持 胧月

《翼》，从提出构想的那一刻，就注定了它的不平凡。“怎么CLAMP这帮天才同人女也开始骗钱了？”“口胡！如此神作即将现世，汝等还不速速焚香沐浴，整冠来拜！”“啥？要把《圣传》里偶最心爱的小龙龙拖出来鞭尸？如此不人道行为必遭天遣！”

林林总总，欲拜或欲抽或冷眼旁观，《翼》毕竟是红了。想一想《机战》大约也能明白个中道理，抛开“CLAMP经典动漫人物大合集”这一点不谈，这部动画到底有哪些东西值得我们注目呢？

《翼》世界 带你进入异世界

文 阡陌

轻烟——

在看《翼》之前，你可曾想过，人的"心"会象羽毛一样轻飘，仿佛长了巨大的翅膀般超越时空去到未知的世界？又可曾想过，为了找回这包容了万千思绪的"心"，寻找它的人要经历怎样的跋山涉水，苦难考验，甚至……明知道那"心"中与自己紧密相关的部分再也找不回来时的痛苦挣扎？然而，或许这样的考验降临在你身上，你也会做出同样的选择——放弃自己，把痛苦隐藏，全心全力地为了那个人，为了那颗"心"不懈追寻……

一切……都是为了那颗"心"，为了那化作羽翼的"心"……

流水——

CLAMP最新作品《翼》，可以说是CLAMP漫画人物的超空间舞台——这套以《魔卡少女樱》的小樱及小狼为主角的漫画中，《圣传》的龙王、苏摩、阿修罗王，《X》的洙川空汰、鬼咒岚、樱冢星史郎，《Chobits》的小叽、李子、琴子，《XXXHOLIC》的郁子，四月一日等都会一一出场，完全是满足CLAMP迷的角色嘉年华。

故事中除了小樱及小狼外，还有两个原创人物主角：法伊及黑钢。故事讲述了来自玖楼国（在日文中，《魔卡少女樱》的大魔术师"克洛"与"玖楼"是同音）的小樱及小狼，因为一次未知原因的意外，小樱的记忆羽毛四散至不同的空间，而法伊及黑钢亦为了不同理由，与小樱及小狼共同进行异世界的旅程。来到异次元魔女郁子所在的日本的4人，有着各自不同的愿望——小狼要找回小樱失去的记忆——化做了翼的"心"；黑钢为了要回到知世公主所在的日本国（别把次元魔女的日本弄乱了哦，两个是不同的）；法伊则正好相反——为了逃离色雷斯国而来到异世界。异次元魔女郁子说，3人虽然是不同的愿望，但是达成愿望所经历的过程却是一致的。为此，4人踏上了同样的旅途。



这部作品最吸引人的地方，就是可以重温CLAMP从前漫画中的经典人物。如果你只是一个普通的读者，那这个故事就等于一个老套的骑士救公主。但如果你是一个忠实的CLAMP粉丝，那你绝对会为眼前一大片熟悉的身影所深深吸引。比如《圣传》的龙王原本已死，但在《翼》中仍然活跃，对于CLAMP迷来说，这无疑是一种充满回味的兴奋。再比如在原作里已经很成熟的星史郎，在《翼》中却仍是英雄少年郎的模样，MA……稍微邪恶了点（= =|||）。当然，在新的故事里，原先的角色都有一定的改变。外貌虽然还是一样，可身分、职务和在整个故事中所起的作用都发生了巨大变化。在《翼》的异世界里，你可能会遇到在以前世界见过的人、认识的人，但他们正在另外一个世界里过着截然不同的人生。

扶桑花——

基于原作的人气急剧上升，现在终于将其动画化了！这无论是对CLAMP的忠实粉丝还是动漫爱好者来说都是一个好消息。动画化之后的《翼》除了有一批出色的动画监督与原设之外，更配备了实力雄厚的声优团和大师梶浦由纪。

梶浦由纪音乐的三大特点：各种民族音乐元素的色彩渲染，炫音节奏感带动听众情绪，如流行音乐一样通俗易懂琅琅上口，所以她的音乐往往给人留下强烈的第一印象。在形成这种使她脱颖而出的风格后，梶浦由纪便是沿袭



此路继续深化发掘。

她的音乐乐风大约可以规划为Newage新世纪和World音乐类型中，特点在于各种民族音乐元素的渲染，利用丰富的节奏感来带动听众的情绪，趋于流行音乐，这样有利通俗易懂，给人留下深刻的第一印象。

梶浦由纪为大多数人所知是在《Noir》之后，鉴于其在《Noir》中的惊艳表现，许多动漫评论将她作为大家，与久石让相比，更有甚者认为她的水平超过了菅野洋子。

利用电子和冲音效，如使用回音、电子乐的回响以及利用其它空间创造出来的声响，营造优美舒缓的曲风。模拟幻化的空间质感就是Newage乐派的基本技巧手段。World音乐简单来说就是对不属于北美或英国地域的民间音乐素材进行采样，比如非洲、中亚、东欧、地中海地区，通过技巧改良或者加重节奏而融合在其中的音乐风格。《Noir》中意大利传统七弦琴、手风琴光彩四溢的表演我们已经耳熟能详，主打乐器之一小提琴同时可以联系到天才小提琴家辈出的意大利乐。回溯到1600年前的意大利巴洛克风格时期，这种音乐形式打破旧式复调音乐的格式，以一种音调占据统治地位，辅助以低音伴奏（持续低音）。一首意大利歌曲《Salva Nos》（拯救我们）那急促而扣人心弦的节奏一开始还真令人想不到那是一首安魂圣曲。歌手贝田由里子在相似场景响起的另一首《cantaper me》里的声音比前者庄严肃穆的音调甜美柔和了许多。那时间，雾香和潇洒自如的动作对比敌人的“凄惨”下场形成巨大的反差就是音乐帮助传达的意味。

总体来说，《翼》的音乐集合了古典与现代和声的双重优点。古乐器优美又声声敲入人心的音质在动画里尤为突出，加上小提琴细腻传神的揉捏，制造出一个完全的异世界风貌。虽然用的都是现代乐器，但依然透着一份古典幽雅的气质，亚洲特有的声音，带着一股浓重的神秘色彩，让听者时刻体验到被包围在神秘、不可思议的世界氛围的感觉——充满紧张，前途未知但又色彩浓烈，时刻有新事物等待发现。

剧情随着BGM的渲染在观者的心里不断升华。于是，紧张、激动、悲伤、战斗的情绪不断在脑中产生。观众的心情与作品完全融合在一起。平面的画面效果就这样与音乐联系在一起并被音乐升华。这样即使以后不看这部作品，光是听它的OST也会把人再次拉回到《翼》的情节中来。

在此尤为推荐其中的《ship of foos》、《you are my love》、《dewdrops》、《I talk to the rain》、《ruthless》、《strange names》，基本格调定在优雅神秘的范畴。但每首的情感色彩又各不相同，喜欢温柔婉转的可以去试听《dewdrops》、《you are my love》，伊东惠里的歌声格外地有疗伤的作用；喜欢神秘感的建议去听《ship of foos》、《strange names》；喜欢让人士气振作的战斗乐可以去



尝试体验下《break the sword of justice》、《a song of srorm and fire》，听了会让人忍不住落泪的是《hear our prayer》……

进入《翼》的世界，它的OST把观者带到另一个世界——从二维的平面空间升华到视听与感官共存的空间。常常会听着听着就感动起来。完美的和声，歌者空灵的声线，会把人带到异世界的声音。《翼》世界，异世界……

砂石——

如果读者是个CLAMP菜鸟，那请浏览一下以下文字，好让你对《翼》有个初步的了解；如果你是发烧级CLAMP粉丝，也请注目一下人物简介，挖掘一下CLAMP几位JJ在新故事里又创造了哪些新角色做了什么让人跌破眼镜的人物设定。

小狼

原出处：《魔卡少女樱》

来自：玖楼国

职业：考古学家

和《魔卡少女樱》不同，《翼》里的小狼取代樱成为第一主角。小小年纪的他自己一个人经历了很多遭遇，寂寞地、痛苦地面对一切。后来遇到藤隆先生，被当作儿子一样寄予关怀，给小狼的童年带来了一丝阳光。在玖楼国遇见了小樱，冰封着的一颗心在小樱灿烂的笑容下渐渐融解。对于这样一位重要的青梅竹马，即使是后来发生了众多变故，无论面对怎么样的困难，小狼都毫不犹豫。只为自己最喜欢的人，不惜一切！

小狼的右眼是看不见的，看东西分不清距离，小时候经常因此而受伤。为了应付各路恶人，他遇到了和自己一样的星史郎，并从他身上学会了用脚踢的功夫。可惜敌人实在很强大，在樱之国小狼更是感到力不从心。因此小狼开始向黑钢学习剑法，并得到了“绯炎”剑。在属性设定方面应该属于火。

CLAMP的作品里似乎非常强调这样的属性，不，或者说很多相似题材的作品都有这样若隐若现的“火”的存在，比如阿修罗的红莲之火，《魔法骑士》里的小光的火属性等等……

火的出现，是力量的象征，可以带来炽热，温暖，让生命延续；同时用强大的力量扫除邪恶与不幸。

小樱

原出处：魔卡少女樱

来自：玖楼国

职业：公主

《魔卡少女樱》的一号女角，基本设定与前作没有什么差别，就是出场少了，地位降到了二号主角。在《翼》里是一位拥有月之力量的公主，只是自己并不太清楚。后来在小狼挖掘的遗迹里和某些东西发生了某种事件，使自己的记忆变成羽毛散失在各个不同的世界里，自己的生命也岌岌可危。

这个世界生存的人有强有弱，弱者虽然比较可怜，但也不是孤立无援的。现在看来樱公主虽然不堪一击，但有她最强的骑士在身边，谁能保证下一秒她不会成为这世界最高力量的拥有者呢？弱者和强者之间没有绝对的关系存在，最弱的躯壳有了这世上最坚强无比的灵魂，那还有什么可以畏惧的呢？

黑钢

来自：日本国《别和次元魔女的日本弄乱



了哦，两个是不同的）

职业：忍者

在日本国似乎会经常有人来刺杀黑钢心爱的知世公主，因此作为日本国最强的忍者黑钢自然不会放过来者不善的人，同时追求最强的他也沉浸在战斗的快感中。然而善良的知世却不希望黑钢继续那无谓的杀生，因此她把黑钢送到了次元的魔女那，让他在旅途中锻炼，并给他下了“咒”：以后黑钢每杀一个人，他的强劲就会减弱一点。为了回到自己的日本国，他不惜以自己的爱刀“银龙”作为代价送给次元魔女。最后在次元魔女的安排下，他和小狼一起踏上了寻找羽毛的旅程。精通剑法的他，在《翼》里几乎天下无敌，曾和星史郎打得难分难解。属于那种外刚内柔的性格，经常被法伊戏弄。另外一个方面来说他相当成熟，是个值得依靠的人。



世界上永远有这样一类人的存在：拥有巨大的力量与天赋，然而不经历历练就很难放出光彩，发挥真正的作用。黑钢，不巧就属于这类人。他当然力量强大，能保护同伴，不过心志还需更进一步的升华。力量的强大不是为了个人而存在的，经历的事情多了，才会发现巨大的力量只有在出现了需要保护的人、需要铲除的不良势力时才是最坚强的后盾。

法伊·D·佛罗莱特

来自：色雷斯国

职业：魔法师

法伊似乎在色雷斯国引起混乱，并将国王阿修罗王封印起来。把自己制造的小叽变成一个盖子安在沉睡的阿修罗王身上。为了让自己离阿修罗王更远，他把自己传送到次元魔女那，以自己身上的刺青为代价，请求别让自己再回到色雷斯国。小狼要到处寻找羽毛，这样四处冒险正好符合了他的愿望，因此他便和小狼一起上路了。

性格相当开朗调皮，老拿严肃的黑钢开玩笑，给他起奇怪的绰号。实力相当强，然而却一直有所保留。在樱之国的战斗中，甚至曾出现过放弃生存的念头。表面看起来微笑不断，实际上心里有怎样的过去与痛苦，无人知晓。遇到困难或是不幸，一味的逃避究竟会带来什么样的结局？

摩可拿·摩多基

原出处：《魔法骑士》

来自：日本（再次提醒，别和黑钢的日本国弄乱了）

有黑白两只，黑的用来通讯，白的用来穿越时空和探寻羽毛。小狼以自己和小樱的关系换来了白的摩可拿，借以穿梭时空，寻找羽毛。如果羽毛就在附近的话，摩可拿可以感应到，眼睛会瞬时睁大（不过大部分时间人家都发现不了= =|||||||）。摩可拿行为动作非常可爱，在《翼》的人气估计是最高的吧。

次元的魔女郁子

和小樱一样拥有月之力量的人，看上去似乎很厉害，而且只有她的力量足以让小狼他们穿梭于各个不同的世界。性格很恶搞的一个女人，帮别人实现愿望的时候总是要收取代价，狠得可以。

藤隆先生

收留小狼的人，可以说是小狼的爸爸，对



小狼非常温柔，小狼这个名字也是他取的。是一个考古学家，带着小狼四处探访古迹，教给小狼很多东西。

星史郎

小时候教会小狼踢技的男人，非常强悍，在樱都国和黑钢杀得难分难解。手上有一片小樱的羽毛，可是小狼拼死也没能抢回。和小狼的感情非常深，可是小狼为了小樱，以后再见到他，一定会不分青红皂白地发起攻击。星史郎以自己的右眼为代价，在次元魔女那里换取了可以穿梭世界的力量，不过次数有限，目的是寻找皇昴流。

星空——

有了这样隆重的人物登场，理所当然的制作部门也毫不逊色了。只要是熟悉《魔卡少女樱》的应该都有部分了解了。而声优方面我们原来所熟悉的小樱的声优丹下樱会由牧野由依取代，而小狼的声优くまいもとこ也将换上入野自由，全新的声线演绎全新的故事，给人完全耳目一新的体验。

Staff

原作：CLAMP（《周刊少年magazine》连载中）
监督：真下耕一
监督辅佐：守冈博
脚本：川崎ヒロユキ
角色设定：芝美奈子
色彩设计：小岛真喜子
美术监督：渡边绅
特殊效果：村上正博
摄影监督：镰田克明
音响监督：中野彻
动画制作：ビィートレイン

Music

OP题目：キンセ
ED题目：坂本真绫

在观众第一次看到《翼》的时候就会被深深吸引住。即使是从来没接触过原作作品的人也会被此折服。说到这部作品的目的，其实是比较痛苦的一个历程——为了心爱的人的"幸福"自己要经历那么多磨难，最终心爱的人却会遗失关于自己的那部分最重要的记忆——每天都见面，她却不记得彼此曾经的美好时光与誓言；而不能见面的那段时间里，光是一句"我想见你"就足以让人泪水盈满眼眶。"约定"这种东西，究竟是为了给她"幸福"还是有别的什么意义？"选择"是困难的，也许，一开始就没有打算给对方"选择"的余地——要么救她并牺牲自己，要么眼看心爱的她逝去，独自悲伤——哪一个都不是好结局，然而却没有"选择"的余地……这种淡淡的无奈与忧伤总是充斥CLAMP的整个作品，即使是再美好的事物的背面也总有股淡淡的悲伤。虽不明显但却根深蒂固……然则这除了是《翼》世界特有的氛围，我们所处的现实世界不也是这样的么……



文 小豆子 编 LIKY

手机游戏吧

VOL.07





舍友突然发彪，一气购入iAudio的G3 MP3和森海塞尔的PX100耳机，如此Super级的装备令小豆子自叹不如。拿来一听，音质确实棒，比PSP和索爱近期狂捧的某音乐手机的音质要好上N倍。随着中国国际通讯展的开幕，3G再次成为热门话题。本期小豆子也来谈谈3G。

3G 期待你的到来

翻翻最近的报纸，3G通信正逐渐成为被报道次数最多的热门词汇。究竟什么是3G呢？确切地；说就是第三代移动通信技术。它与现在第二代GSM通信技术的最大区别在于传输速度更高。普通GSM手机的传输速度只有9.6K/S，基于GPRS或者CDMA 1X的2.5G手机的传输速度能达到更快的64K/S～384K/S，而3G手机的传输速度则以M计，和现在的ADSL的传输速度相当。

传输速度上的优异性，让3G手机不再只是通讯打电话这么简单。多媒体业务将是3G时代重要的服务内容，包括移动电视、音乐下载、手机钱包等等。对于手机游戏玩家来说，最吸引人的莫过于3G手机强大的游戏功能。相比较于现在的2G手机，3G手机的处理芯片将更为强大，能够处理更为复杂的画面。全3D的画面还不敢说，但基本能达到目前GBA的水平。另外，借助快速的网络，网络游戏将在3G手机上遍地开花。联网将成为3G手机游戏的普遍功能，除了普通的PK、聊天、上传积分外，甚至还可以进行视频聊天，将自己的形象和游戏结合在一起。

日本和韩国是世界上3G通信发展最快速的国家。早在2002年的时候，日本和韩国就建立起了全国性的3G服务网。到现在，已经有大多数用户过渡到3G通信服务上来。在日本，广大的游戏厂商将电视游戏移植到手机上，受到广大玩家的欢迎。日本手机游戏的素质之高是有目共睹的，这和日本手机的高性能以及完善的产业链有很大关系。


■3G最重要的是应用。

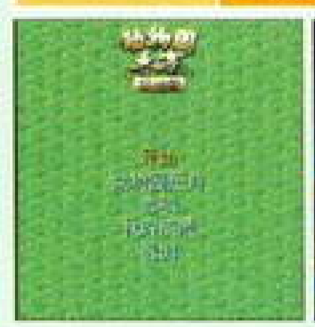
我国政府承诺在2008年奥运会的时候提供3G服务。因此业界普遍认为我国会在今明两年内颁发3G牌照。但因为国内有移动、联通、网通、电信四个运营商以及国产3G标准TD-SDMA尚未成熟，使得相关部门一直未做出决策。目前流行的看法是四个运营商会合并成为三个，获得三张3G牌照。而三个运营商将采用WCDMA 、CDMA2000以及TD-SCDMA三种技术分别组网。10月18日至22日在北京举行的中国国际通信展将汇集众多的通信业大腕厂商，为国内3G业务进行预演。

小豆子和大家一样都期待玩到更好的手机游戏，享受更先进的通讯服务。让我们一起期待3G的到来。

近期热门手机游戏推荐

动物园大亨

厂商	IN-FUSIO	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机/摩托罗拉 V600 E398/NEC N820/三星 E108 等		



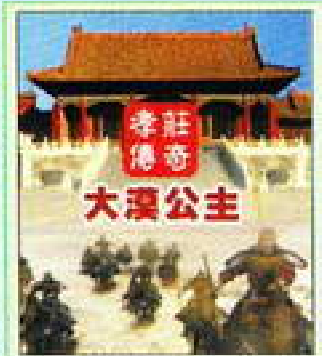




厂商网站： http://www.in-fusio.com.cn

下载方式： 移动用户发送短信ZOO至888854

建工厂、修铁路，当这些模拟游戏都玩腻了以后，那就玩玩本作吧，建一个动物园吧。游戏中可以建造三种规格大小的动物园。玩家不仅要负责动物园日常设施的建设，还要负责动物园的经营、照顾动物的日常起居，可谓非常辛苦。看来当好动物园园长不是件轻松的事情呢。






孝庄传奇之大漠公主Ⅰ

厂商	米格	类型	RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V501 E398／索尼爱立信 K750C 等		

厂商网站： http://www.mig.com.cn

下载方式： 移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演游戏

根据同名电视剧改编的手机游戏，以清朝开国皇后大玉儿的爱情故事为游戏主线，让人感觉非常新鲜。虽然故事发生在清代，但在游戏中却没有体现，甚至几位主角的头发都是黄色的（汗ing～）。游戏是传统的RPG，场景和迷宫的布局还算合理。战斗采用类似《火焰之纹章》的形式，算是一大特色。

赤壁之战

厂商	捷通华声	类型	ACT
适用手机	LG CU8280 C910 C930／三星 W199 X839 X799／摩托罗拉 A860 等		






厂商网站： http://www.sinomobile.com.cn

下载方式： 中国联通 CDMA 用户进入 联通无限→神奇宝典→软件超市→软件目录→游戏天地→动作游戏



以经典街机游戏《吞食天地 赤壁之战》为蓝本制作的手机游戏。游戏以三国时期赤壁之战为故事背景，玩家要操纵赵云或者关羽，同曹操的军队展开激战。游戏画面不错，有点街机原版的味道。游戏共有六个关卡，玩家会遇到弓箭兵、铁锤兵等行行色色的各种敌人。通关之后，用户还可以将自己的积分上传，参加全国玩家排行榜。






末日 异形入侵

厂商	岩浆数码	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 V300 V600／索尼爱立信 K508C 等		

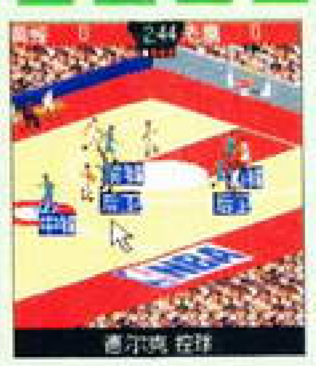
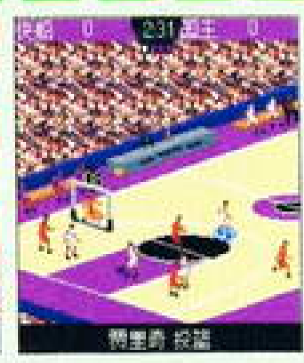
厂商网站： http://www.magma-land.com

下载方式： 移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

被称为《孤胆枪手》手机版的动作游戏，玩家要深入火星基地销毁生化武器。游戏采用斜45度的视角，虽然立体感大增，却带来操作上的不便。另外游戏色彩单调，除了灰色还是灰色。武器组装系统是本作的一大亮点，玩家可以通过寻找芯片来增强武器的性能，并且技术熟练度对性能也有影响。

NBA 2005

厂商	THQ	类型	SPG
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉 V300 V500 V600 V3 E398		

厂商网站： http://www.5wangame.com

下载方式： 移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→体育游戏

由THQ开发的年度大作被“我玩网”正式引入国内。游戏采用五对五制，比较适合手机的小屏幕显示。本作已经得到国际篮球协会授权，玩家可以选择30支NBA球队，登场的队员也达到了150名。相比较于英文原版，本作最大的不同是完全汉化，包括游戏中的解说和球员的名称，让人感到亲切感十足。游戏操作感不错，运球、扣篮、抢篮板等动作甚至可以一气呵成。

文 LIKY

各位，最近在玩什么好游戏呢？或者发现了什么好用的软件，LIKY最近被PSP的游戏吸引了不少注意力，对NG的关注似乎少了些，不久前发现腾讯的SIS QQ更新到1.14版，竟然支持了cmwap连接，可真是个好消息，广大GPRS包月用户可以爽了，好了下面我们就来先介绍一下这个可以cmwap接入的SIS QQ。



软件 功能强大的SIS QQ

移动QQ是腾讯的目前力推的手机数据业务，能够在手机上随时随地的QQ聊天也是不少人希望的，目前在腾讯QQ的官方网站上可以下载到各个版本的移动QQ，基本上支持java程序的手机都可以使用移动QQ，而作为智能手机的NG/QD，运行java QQ当然不在话下（在之前LIKY也曾为大家推荐过几款java QQ），不过java QQ限于数据容量，功能都比较简单，与PC上的QQ完全无法同日而语。而专门对应S60手机的SIS版QQ功能就强大的多了，行货QD内置的移动QQ就是SIS版的。SIS QQ支持声音提示、支持发送表情、支持离线消息，还可查看好友QQ秀以及保存聊天记录等等，基本具备了PC上QQ的大部分功能，用起来非常不错。那么这么好的QQ，以前为什么不推荐给大家呢？这是因为以前的SIS QQ只支持cmnet连接，实用性不够高。而不久前，SIS QQ更新到1.14版，支持了cmwap连接，广大cmwap包月用户终于可以将java QQ扔到一边，享受SIS QQ所带来的全新体验了。



▲SIS QQ登录画面。



▲可以换成不同的皮肤，这个粉红界面不错。



▲也可以发送表情哦。

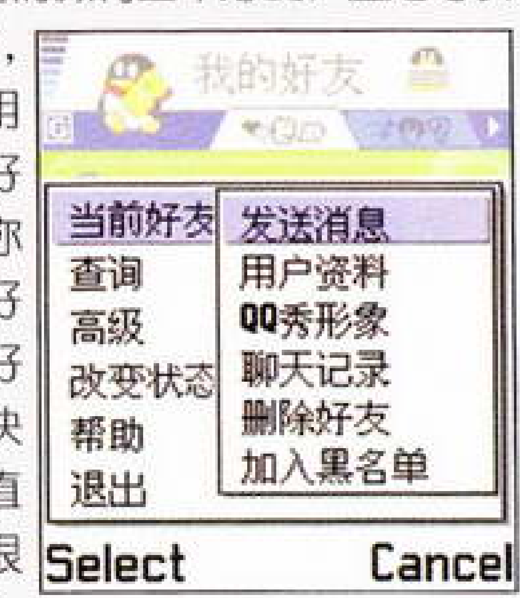
SIS QQ的安装文件达到290K，比不到100K的java QQ大了很多，功能的提升当然是理所当然的。大家可以到这个地址下载：http://mgame.qq.com/mqq/qq_ngage.SIS

在手机安装后，那只熟悉的企鹅图标立刻出现主菜单中，运行后，出现登陆画面，输入自己的QQ号和密码，然后选择wap接入点，确定后开始登录，登录的过程大家要有点耐心啊，大概需要一分钟左右（当然与各地信号有关），不过登录成功后，稳定性还是很好的，基本不会掉线。需要注意的是，在登录时有时候会出现程序突然关闭的情况，不用担心，再次运行一次应该可以成功，如果再次关闭，那就再试一次吧，如果再关闭，那就再……呵呵，其实这种情况不是经常出现，但是总的来说，QD对这个版本的支持似乎不是很好，容易出现这个状况。（紫枫的QD初次登录时竟然连续关闭3次后才成功，但是LIKY的NG就很少出现这个情况。）



▲可以查询在线好友。

登录后，可以看到熟悉的好友了，在线的好友一般都能即时显示出昵称，但是离线的好友基本上只能显示出QQ号，这稍微有些不方便，但是可以按左功能键开启菜单，选择“当前好友”－“用户资料”，查看离线好友的资料后，他的昵称便会显示了。查找QQ好友当然也可以，查找好友的显示速度是相当快的。另外，根据QQ号直接添加好友也可以，很方便。值得一提的是，我们还可以更换软件皮



▲SIS QQ的功能还是比较强大的。

肤，共有4种不同风格的皮肤，都很漂亮。

总的来说，SIS QQ的功能虽然比不上PC上QQ，但对于手机上的QQ来说已经非常强了，具备了PC QQ的绝大部分实用功能，当然，希望以后的版本能更完善，比如加入好友分组、群等功能，那样才够完美。

基本操作

数字键	效果
1、4	快速翻页
3、6	快速移动到第一个、最后一个好友
5	读取所有信息
2	快速找到消息发送者
*、#	快速切换全部好友、在线好友


软件

NG的十月游戏狂潮



进入十月份，NG的大作狂潮就会来到，本月发售的数款游戏都是极具分量的作品，比如3D格斗大作《ONE》（之前曾介绍过）、A·RPG的《X-MAN传说2启示录》、S·RPG《Rifts：Promise Of Power》，而其中有一款名为《最高通缉》的航海游戏颇令LIKY关注，下面为大家介绍一番。


▲看到这么熟悉的画面一定会让你想起《大航海时代》。


▲在海上展开大海战。



▲战斗单位都有详细的属性资料。

最高通缉 (High Seize)	
类型	RPG+SLG
游戏人数	1～6
发行商	Nokia
开发商	Red Lynx
发售日	2005年10月13日

游戏将你带入到17世纪的加勒比海，史诗般的航海故事会令你沉醉其中。主角为了从邪恶的海盗船长那里救回自己的父亲，带领自己的船队，开始了险恶的航海之旅。激烈的海战，惊心动魄的城塞战，这是热血男儿的舞台，同时还有神秘的宝藏吸引着你……

游戏看起来与《大航海时代》的风格有些类似，带领船队在辽阔的大海上冒险，玩过《大航海时代》的玩家对这种模式一定很感动，不过本作的重点似乎更侧重于战斗，而不是交易。作战的单位分为很多种，而且还有地形效果等战棋要素。战斗采用的是回合制形式，不光有海上的船只炮战，还有陆地上的白兵战。进入战斗还有特写画面，类似于GBA上的《超级大战争》，表现力很不错。值得一提的是，本作加入了很多语音，令玩家的投入度大增。

其实本作的开发商Red Lynx就是开发过《荣誉之路》的厂商，《荣誉之路》的高素质大家都有目共睹了吧，本作的品质应该说有相当的保证了，期待游戏的发售吧。

值得关注的十月NG大作

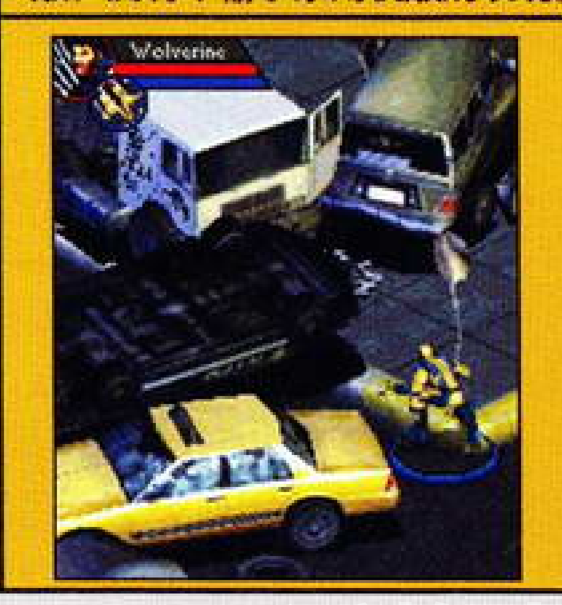
救世主 (ONE)	
类型	3D格斗
发售日	10月13日

挑战NG 3D机能的格斗大作，动用了动作捕捉技术，每个角色多达1500个多边形表现。



X-Men传说2 启示录 (X-Men Legends 2: Dawn of Apocalypse)	
类型	A·RPG
发售日	10月27日

多平台发售的本作没有漏下NG版，拥有不输于家用机版的表现。



裂痕 力量的承诺 (Rifts: Promise of Power)	
类型	S·RPG
发售日	10月27日

标准的回合制战棋游戏，丰富多彩的角色和职业，超高的战略性。



文 G.P.X 编 LIKY



NDS版《塞尔达传说》最新消息

著名的EGM杂志日前采访了"《塞尔达》系列"制作人青沼英二，他表示正在开发中的NDS版《塞尔达》新作将会在操作上有非常大胆的创新，并且这款游戏与《四支剑》完全不同。

"我目前可以透露的是，这款游戏将利用触摸屏创造出一种独特的操作方式，这是玩家在以前的《塞尔达》游戏中所从来没有体验过的。我认为"《塞尔达》系列"中最重要的特色之一在于你在游戏世界中能够亲自做到林克所做的事，摸到林克所摸到的东西。这一次你将能够使用触摸屏，真真切切地用自己的手摸到这些道具与物品。"

看过以上讯息，我想有的人已经按捺不住、跃跃欲试了吧。新形态的操作方式究竟有哪些具体功能呢？是可以拉弓射箭吗？还是可以控制回旋镖的角度？无论如何，在答案揭晓的那一天，我们一定能够获得意料之外的惊喜，《塞尔达》一直如此，不是吗？

奇妙的庭格尔大叔

这位可爱的大叔最初出现在N64上的《塞尔达传说 梅祖拉假面》里。尽管已经三十有五，（要不怎么叫大叔呢？）但依然生活在成为精灵的梦想之中。他身着绿服，头戴尖帽，还经常用气球把自己吊在空中。（没翅膀只好这样了）《小人帽》里他第一次以仙人掌方式现身，还出现了两位兄弟及一名相似人物（崇拜者？）。找到他对玩家的帮助还是挺大的。最著名的台词就是那句精灵魔法语"Tingle，Tingle，Kooloo-Limpah"。

任天堂在10月5日的新作发布会上公布了NDS版《庭格尔RPG》的消息。万万没想到，在NDS版《塞尔达传说》至今仍"犹抱琵琶半遮面"之时，大叔却要开始自己崭新的生涯了。游戏究竟会以什么方式呈现在我们面前呢？只有拭目以待了。



◀《庭格尔RPG》，看图片似乎是比较异类的RPG，利用触摸屏扔炸弹？

海拉尔的种族

"嗨，林克，你终于也有精灵了。我们科克里人每人都有只精灵陪伴哦。"

"石头是我们格隆族最美妙的食物，好久没尝到美味的石头了。"

"呀的咯，呀的咯，我们高山皮克罗非常勤劳哟！"

走行在海拉尔大地间，除了饱览各地美妙的风景外，多姿多彩的种族亦会让玩家感受到这片土地的神奇魅力。种族的概念尽管不是在初代出现，但如今已经成为了系列不可缺少的特色。好比西方奇幻文学中的地精、精灵等等，《塞尔达传说》的制作者们亦运用丰富的想象力塑造出了形态各异、个性鲜明的种族，将其与地域特色相结合，使海拉尔世界的组织构造更趋完善、具体及生动。

如果把自然风貌比作躯干的话，纷纭生态便是灵魂，两者的有机结合才是海拉尔大陆的真正形

态。既然之前已经介绍了海拉尔大陆的概况，那么这些生命形式又是如何生活的呢？这就是接下来我们会谈到的话题。

海拉尔人(Hylians)

海拉尔人外貌与普通人类非常接近，由于神灵的庇佑，他们拥有其他种族所不具备的魔力。尖长的耳朵是他们的特征之一，据说他们能够用这双耳朵倾听神灵的声音，并将其传播到大陆的各个角落。海拉尔人是大陆上的主要种族，有着光辉的历史与灿烂的文化，相当于今日人类在世界中的地位。



▲《风之杖》里的塞尔达公主，可爱的外表挡不住那有些调皮的个性.

主角林克与塞尔达公主都是典型的海拉尔人。在《时之笛》里，尽管林克生长在科克里人的村子中，但在剧情初期便能够了解自己是海拉尔人的真正身世。大部分海拉尔人居住在海拉尔城与卡卡利科村，也有少数人住在大陆的其他地方，比如隆隆牧场与鱼塘等地。

科克里人（Kokiri）

科克里人体型不大，无论男女都一袭绿装，同时还有着尖耳朵，所以看上去很象少年时期的林克。如果不是老德库树告诉林克他的身世，恐怕他要再过几年才会意识到自己与这些伙伴们的不同吧。

科克里人都是森林守护神老德库树的孩子，居住在科克里森林当中。据说一旦离开森林便无法存活，所以他们永远不会离开森林，过着与世隔绝、无忧无虑的生活。由于他们与森林身心相连，所以外人也把他们当作“森林之魂”。尽管身体看起来象小孩子，但实际年龄无法估算。每名科克里人都有着一只与他们形影不离的守护精灵。精灵既是他们的好伙伴，也起到监护人的作用。



▲《时之笛》里的萨莉娅，林克的青梅竹马。

尽管有着米多这样刁难林克的家伙，科克里人在游戏中一直是林克最重要的后援。其中萨莉娅与法多便是代表人物。在《时之笛》里，萨莉娅是林克的青梅竹马，后来还成为了森林圣灵，协助林克铲除恶魔；法多则在《风之杖》登场，这名提琴家一直在风之神殿内为神圣的大师之剑祈祷，直到魔王加农偷走了他的灵魂。

皮克罗（Picori）

在系列最新作《神奇的小人帽》里，尽管有些种族已经难觅踪影，而一个新的种族为这片大陆又带来了新鲜气息，这就是拇指般大小的皮克罗族。

皮克罗们来自另外一个世界，连通两个世界的大门每一百年才会打开一次。很久以前，当世界就要被深深的黑暗吞没时，小小的皮克罗赐给了人类的勇者黄金之光与一柄剑，勇者凭借着智慧与勇气赶走了黑暗，世界得以恢复和平。

皮克罗生活在大陆的各个角落，无论是在森林、高山或是城镇，到处都有他们的踪迹。有趣的是，各地的皮克罗还形成了自己的文化圈，比如森林皮克罗善于制造花酿，高山皮克罗有着打造武器的绝活。不同地方的皮克罗还会互相走访，进行交流，生活秩序井井有条，俨然是一片除了人类世界之外的新天地。玩过《神奇的小人帽》的人一定会对这个种族的生活留下深刻印象，或许还会想去探究现实生活中究竟有没有皮克罗的存在呢。

可是除了孩子，其他人类无法看见他们的身影，所以尽管每年海拉尔城都会举办盛大的皮克罗节，大多数人仍然相信他们只是存在于传说之中而已。

艾泽罗和古夫都是贯穿了整个剧情的皮克罗，不过前者很可怜地被变成了一顶帽子，而后者更是完全丧失了原来的形态，成为了魔人，最终他们都回到了自己应该属于的地方。也许在海拉尔又一次陷入危机的时候，皮克罗会再次出现在人们面前吧。



▲皮克罗在《神奇的小人帽》里大受欢迎。

口述 一只雷丘 整理 马修



雷丘的故事（二）

虽说没进化，但我还是很奇怪于歌莉亚为什么可以自由地进化而我却要靠那么一块石头，管他呢，反正从此以后我的生活依旧是无休止的战斗，歌莉亚进化成莎娜多后显然强大多了，不过即使如此，她还是怕鬼和恶狗那些东西，没关系，有我在呢，装备了电珠的我可以把那些鬼斯之流瞬间给电到魂飞魄散。

接下来相信大家也都想到了，我和歌莉亚还是因为差距太大而无法再续感情，分手了。虽然这样的结局也在我预料之内，但当现实来临时还是绝望到了感觉整个世界都毫无生机。后来她转到了主力区，听说她和一只胡地结婚。而在我52级时，由于有人向小男孩要一只高级的皮丘，所以小男孩就去野外捉了一只雌性皮卡丘，把她和我一起送到饲育屋。



这只雌性皮卡丘只有十七八级，被捉来后一直是以泪洗面，对于我更是躲避。我当然不会用我的高压电来强迫这样的小女生就范，这些野生的精灵肯定不适应这种禁拘的工具般的生活。事实就是如此，我是一个战斗工具，而她则是一个繁衍工具，不同的是，我生下来就是工具，而她生下来则是大自然一只自由自在的精灵。

最终是她先开口说话的，因为整个饲育屋只有我和她有共同语言。她说她叫阿丘——野生精灵都有自己的名字的，她告诉我她非常讨厌把精灵装进精灵球的行为，很奇怪那些口口声声说口袋妖怪是朋友的人类为什么如此对待口袋妖怪。我告诉她，其实训练师们并无邪意，因为他们的课本上对口袋妖怪在精灵球里的描述得非常美好，非常舒适，非常温馨，写得简直就像写书者自己在精灵球里亲身感受过一样。“那不是明摆着撒谎吗？”她问我，我无言以对，别得不说，把一个精灵压缩进一个小球的憋闷闭着眼睛都可以想到，然而人类的课本却睁着眼睛说精灵待在球里有多舒适……



一切如大家预料的那样，阿丘最终还是和我结了婚，即使她嫌我笨，嫌我烂，嫌我难看……但她别无选择，不久，我们有了孩子——你可能会想到爱情的结晶一类的美好词语，但不是这样，我对她和她对我一样，都是没有选择的不得已之策，我们现在不过是在完成我们的主人——小男孩交给的繁衍出一只不错的皮丘的任务。

不过即使不是爱情的结晶，但这个小家伙也是我们的孩子，小家伙叫什么名字好呢？我们似乎忘了我们作为工具的身份，因为没等我把小家伙从老婆那接来看看长得怎么样，小家伙就被小男孩粗暴地取走了，在小家伙的哭喊中，我从刚做父亲的喜悦瞬间跌回了奴隶身份的现实深渊。

“恩，蛮可爱的小家伙。”另一个小孩接过我的宝宝，并拿出一个仪器，“哎，不过这个个体值低些。贝尔，怎么说我也是拿一只50级的巨大甲龙和你换的，你不能就给我一个这样的吧？”

“哦，那是那是。让他们再生就是了，我的皮卡丘很强的，多生几个肯定能生出极品，等我的消息。”说完，小男孩羞愧地把我宝宝接回来，忿忿地抓起来往地上一摔，又踢了一脚：“滚！这里不容废物混日子！”在细嫩的哀号声

中，小皮丘在地上滚了几圈，蹒跚地挣扎几步，便和我母亲一样消失——被放逐了！

我头脑一片空白，半晌才感觉到在我的怀里痛哭的阿丘，我能做的只是不住地抚摩着她的头，而我的内心则是耻辱、痛苦夹杂着无比的自责，虽然竞技场上我所向披靡，但作为父亲，我却无法保护自己的孩子；以后，我也肯定无能为力保护妻子……

没办法，我只能用歌莉亚的话安慰自己和阿丘："如果改变不了生活，就从生活中发掘一些乐趣吧。"

第二个孩子出生，依旧没让小男孩的朋友满意，小小的生命再次被摔、被踢、被放逐；

第三个孩子出生，也没让小男孩的朋友满意，又一个脆弱的生命被摔、被踢、被驱赶；

第四个孩子出生，小男孩的朋友还是不满意，第四个孩子也遭到了同样的不幸；

第五个……

第六个……

……



终于，一个新生的小宝宝被小男孩的朋友认可，虽然还是被换走，但最起码没被放逐；虽然孩子没有在我和阿丘身边，但最起码我们确定我们的一个孩子确实活了下来。在阿丘为那些生死未卜的孩子们黯然泪下时，我也还是用歌莉亚的话安慰她和自己："如果改变不了生活，就从生活中发掘一些乐趣。"——我的孩子们都是好样的，只有我才是真正的废物，一个看似强大却连自己的孩子都保护不了的弱者，一个无力改变生活而只能一直去委曲求全地去适应的懦夫……

我又回到了熟悉的战斗队伍，平常的一天，我处在战斗队伍的第一位置，小男孩家附近的草地上，一只不识相的小拉达想去咬小男孩，小男孩机敏地跳开后，便扔出球让我出战——正合我意，我很久没战斗心痒难耐不说，眼看着自己的孩子被接二连三地抛弃更让我攒了一肚子却无处撒的火。我深吸一口气，躲过小拉达电光火石的一击，将全身的电能聚集到两颊，高高跳起，乌云密布中，我使出最夸张的电击技——闪电，将全身的电能和这一段时间来全部的怒火统统发泄在这个可怜的小畜生身上，雷鸣电闪中，小拉达仅仅一声绝望的惨叫，便瞬间成为了一具烧焦的尸体。



痛快！收起闪电，我确实感觉到了无比的痛快！但，不远处随风飘来一阵尸臭味又让我感到了不安，因为这尸臭中，还夹杂着残余却熟悉的皮丘身上特有的电气味道……

不是我的孩子，不会是我的孩子——虽然这么想，我还是循味而去，果然，一具小小的已经腐烂的皮丘的尸体躺在草丛中，数只烈雀正从尸体上叨着腐肉。我不能确认这是我的孩子，但我还是愤怒地将那几只烈雀也电成了焦黑的炭块。我从小就在草丛里练级，但我从来没注意过草丛里那些精灵们的尸体和骨骸，然而这个小皮丘的尸体让我不得不重新审视这阳光蓝天下的绿地，我在草丛中拼命地奔跑着，那些草丛下面，确实有着许多的骸骨，体形上看大都是出生不久的幼仔，我的成长原来是建立在这些草丛里的弱小生命的消陨……跑累了，我停在一副已经彻底腐烂的皮丘骨架旁，默默站立，我虽然仍无法确定这只皮丘是否是我的孩子，但我还是该做些什么：我用尾巴赶走骨架上的尸虫，把收集来的干草枯枝堆在一起，接着将这些小小的遗骸一块块捡到上面拼好，用自己的电点燃了这些干草——火光浓烟中，我仿佛看到了这些可怜的孩子们远去的身影，即使说浮世苍生是一场浩劫，那么这场浩劫对于这些无辜的小生命也实在是太短、太残酷了。

（未完待续）







网球王子 大家的王子

Konami是继光荣之后又一个投入到女性向游戏制作阵容的产商，除了专门为女性设计的游戏《耽美梦想》、《心跳回忆Girl's Side》外，这个公司还出品了一个吸引了无数女性的游戏系列——《网球王子》。



《网球王子》是集英社旗下许斐刚的作品，这部青春题材的运动漫画因为画风趋于女性化而受到女性读者的喜爱。Konami在这部漫画还没红火的时候就已经注意到它的存在，并且买下漫画改编的版权。从2003年开始，先后推出了10多款相关游戏，内容涉及很多方面，从单纯的体育类游戏到恋爱育成类，数目多到让人目不暇接。我们在这里要说的，是众多系列游戏中最特殊的一款——《大家的王子》！

《大家的王子》是一款GBA游戏，与系列其他游戏略有不同，这个游戏由多个MINI游戏组成，中间穿插了《网球王子》里出现过的许多角色，十分适合拿来放松心情。

本游戏能够吸引众多女性玩家的最大原因恐怕就是可以用堆来计算的网球帅哥们。游戏把当时漫画连载进行中出现的所有学校都包含在内，从人气极高的本部青春学院，到乏人问津的银华学园，以及当时还未出名现在人气满天的冰帝……只要出现过的学校，只要稍有魅力的人物，你都可以在游戏中看到他们的Q版身影。好了！现在就来让我们看看游戏中都有什么样的MINI GAME和角色吧。

青春学院



游戏一开始只可以进入青春学院，迎接你的是青学头号火爆儿童桃城武，而游戏的内容也十分简单——类似《俄罗斯方块》的PUZ游戏。

在游戏过程中，如果能够连锁消除的话，还会有角色的必杀图展示出来，对于喜欢青学众人的FANS来说在游戏过程中一边游戏一边欣赏帅哥，这个游戏确实作的很有诚意。惟一的缺憾就是一开始无法使用部长手冢国光，需要在游戏第一次通关之后挑战所有角色胜利后才可以使用。（越到后来游戏难度越高，因此要使用部长之路十分艰辛的说……）

圣鲁道夫



通过桃城的挑战后，可以进入两所学校——圣鲁道夫和银华学院。

圣鲁道夫拦你去路的是部长观月初，他出

的题目是拼图，在规定时间内根据记忆把打散的图案拼出来就算过关。如果你的记忆力不是很好的话，按A键可以查看原图，在限定时间内拼好的图片以后都可以查看欣赏。图案随机更换，过关后可回来继续挑战，一共97张拼图，要全部出现需要花费很大一番功夫哦！

银华学院

和银华的学生一样，银华学院的游戏很不讨人喜欢，游戏要求玩家在众多网球中拿出有龙马头像的那一颗。

虽然看似比较简单，但真正操作起来却比较麻烦，因为随着游戏难度的增加，会出现很多干扰选项，比如银华学院那个大众脸会出来干扰你的视线，比如在网球中加入画着银华大众脸2号的网球……

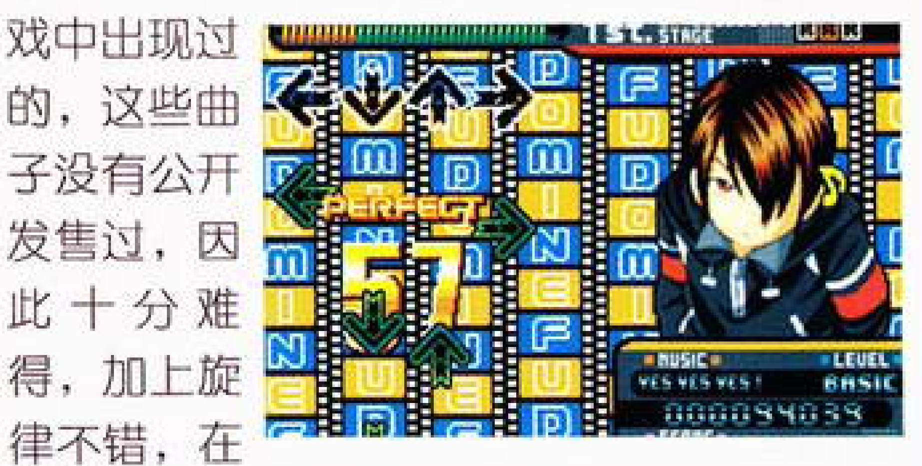


总体说来，这个游戏确实没啥魅力可言，加上人物本身……完全可以自动屏蔽过去。不过，如果你是想锻炼动态视觉能力的话，这个MIMI GAME倒是一个很好的选择，只是需要一点心理承受能力。

不动峰高中

在男性玩家中颇有人缘的不动峰高中为你准备的MINI GAME是《DDR》！

既然Konami当初能把《DDR》做得如此红火，没理由不把这个创意不错的游戏放入其中，MINI《DDR》中的曲目都是在《网球王子》游戏中出现过的，这些曲子没有公开发售过，因此十分难得，加上旋律不错，在游戏的时候十分轻松。只是，用手玩《DDR》总是感觉有那么点怪怪的……



同样，第一次通关后可以继续挑战，每个曲目都有三种模式自由选择，和《DDR》几乎完全一样，可惜，仍然是部长橘桔平的主题曲最难，雨滴玩了一个星期仍然没有能力将他的最后一个模式打出S级……其他《DDR》达人可以挑战一下看看，和当年的绿脚《180》有得拼。

山吹中学



打败银华和圣鲁道夫后会出现山吹和不动峰，前面已经介绍过不动锋高中了，接下来的山吹中学则是不良少年亚久津仁在等候你的光临。

看过漫画的朋友都知道，漫画中龙马与亚久津相见之初就火拼上了，本次挑战亦然，我们将要面对的是亚久津同学的网球攻击！

游戏方法和躲避球一样，不能让亚久津打出的网球碰到你，一开始很简单，但到了后来亚久津不仅会4球齐发，还会掺杂变向球，让你措手不及。游戏中有两次千石乱入丢药箱，千万不要错过啊！

冰帝中学

挑战完前面5所高中后，接下来我们要面对的就是以华丽著称的冰帝中学了。不过可惜的是，人气极高的迹部部长没能亲自迎接你，倒是六角中学的天根光把你逮住了！

天根出的题目说简单点就是在快译通里经常附带的“乒乓球”。只是快译通里简单的用一个点和一条线表示，游戏里则是用天根和冰帝200队员对决……

你只要能抽飞100人就算过关(真的是抽飞啊)。通关后可以再挑战，只要有能耐，你可以无限地将他们“抽”下去……

冰帝除了这个MINI GAME外，其实在学校后门还隐藏着另外一个秘密。只要你继续移动，就可以发现 榊 教练在那里等着你……然后，你就得乖乖听他弹一段钢琴，之后会发生什么就不说明了，毕竟是隐藏要素。这个地方完全体现了Konami的恶趣味！

以上就是整个游戏的组成部分了，虽然Konami没有明说这是为女生准备的，但是从各个方面来看，司马昭之心路人皆知，FANS们也都心照不宣。总体说来，《大家的王子》是一款轻松活波的MINI游戏集锦，虽然这类集锦早已被炒烂，但在《网球王子》的众多角色烘托下，本作也算趣味十足。虽然比起《遥远的时空中》、《耽美梦想》来说女性的意味不是那么明显，但还是诚心推荐给各位MM！休闲的时候娱乐一下生活。

文 KAKUSIKI 编 LIKY



想了解更多的关于"《EXE》系列"的一些不为人知的东西吗？这次我们专门请出《EXE》中的江口名人为大家解答问题！以下就向大家展示这次的特别内容。名人以下简称M，《EXE》FANS以下简称F，游戏制作STAFF以下简称S。 OK！开始吧。

《EXE》江口名人访谈录

问答1：

F：请问名人，我很想成为象你那样的的网络战斗中的强者，请问我如何才能达成那传说中的69连胜呢？

M：好好学习，好好游戏，然后多吃肉！接下来就看你自己的努力了！加油！

S：真是不负责任的回答……名人，不要让大家失望啊！

M：……

问题2：

F：请问，名人，你喜欢哪些NAVI？其中哪个最强？

M：当然，最喜欢的是门人，庞库，剑道人还有橄榄球人！

S：都是自己用的NAVI！

M：别烦，真罗嗦！哪个最强……恩，是很难回答的问题。门人虽然擅长防御，但是对于后方的古怪攻击苦手。剑道人虽然速度快，而且擅长接近战，可是对于防守坚固的对手就无能为力。橄榄球人很有力量，可是对于高速移动的对手毫无办法。庞库攻击方式古怪，可是一旦被看穿也就不行了。无论是哪个NAVI，都有自己擅长和不擅长的，不过对于名人来说，他们都是拥有很强的个性，而且很值得信赖的伙伴，所以都是最强的！

问题3：

F：想问两个问题……小夜曲到底是男的还是女的？佛尔特GS的GS到底是什么意思呢？

S：恩……这个问题我也不知道，名人！名人——快出来！

M：好，那就我来回答！

S：果然，名人就是靠得住啊！

M：小夜曲与佛尔特相比，是拥有温柔的包容力和慈爱的心的终极的NAVI。由于拥有究级的力量，所以他既有男性的部分，也有女性的部分，也就是说他是超越性别的究级的存在。GS的含义嘛，这个是用来勉励我们的STAFF的「(G)ゴールは(S)すぐそこだ！」(终点就在前面了)简称——说笑的。其实是戈斯巴鲁形态(GOSPEL STYLE)的缩略。

问题4：

F：我是电人的FANS，在《4.5》里看到了电人

关于江口名人



江口名人是在"《EXE》系列"中的重要人物。在《EXE2》，《EXE3B》，《EXE4》，《EXE5》中均有登场。对NAVI拥有很强的操控能力，曾经创造了对战中的传说的69连胜！手持种类丰富的NAVI，现在在官方病毒研究所工作，同时也是网络守护队的队长，通称"M"。名人除了名字以外，一切的一切似乎还都是一个谜……

真的很高兴啊，不过为什么过了这么久才第二次露面？

M：这个……电人由于攻击要使用大量的电，所以在《EXE1》的那个事件后，一直都在充电啊。《4.5》估计正好充好吧，哈哈。

问题5：

F：我很喜欢古莱特，不过为什么他不战斗呢？连ロール都可以战斗的说，况且古莱特还会飞呢……

M：拥有强力的CHIP，能够飞，同时拥有N1大会8强实力的古莱特为什么不愿意战斗？由于古莱特原来是由执事NAVI所改造的，再加上古莱特温柔的性格，所以不爱战斗。不过也许是因为雅已朵说了“战斗太麻烦”而不战斗也有可能哦。

问题6：

F：为什么从《EXE4》开始诞生了黑洛克人呢？到《EXE3》以前洛克人都是正义的味方，到《EXE4》时居然染上了邪恶的一部分.对我来说简直就是毁灭性的打击。为什么会想到这样呢？

M：尽管洛克人是正义的味方，不过不论是谁都会一点点内心的黑暗部分，而暗黑芯片能使这点加强！所以诞生了暗黑洛克人。(自己内心的邪恶部分战斗！)这也就是《EXE4》的主题啊！

问题7：

F：“在《EXE》系列”中，炎山的那上面白色、下面黑色的有趣的发型到底怎么回事呢？

M：这个……关于炎山的头发是吧……这个就算是我名人也不太清楚。我中午吃了鱿鱼……肚子突然不怎么舒服起来了，我先离开一下。

S：哎呀，名人好像突然不舒服起来了，(笑)那这个问题就这样吧。

问题8：

F：一般来说一个操纵者只持有一个NAVI，但为什么火野有那么多呢？

M：我回来了。火野一直都在寻找更热更强的NAVI。在火野家的电脑里，为了把现在所得到的NAVI变的更强更热而进行着特训！他好象总是把训练地最强的一个带在身边。

问题9：

F：想问一下STAFF，ロール用头上的带子(？)攻击的技能在《EXE4》里叫“ロール鞭子”，而以前则是叫“闪光心”，这两个到底有什么区别呢？

S：啊？问我们STAFF？恩……这个……那个……也就是说……

M：也就是说，有回复机能的是闪光心，没有回复机能只能啪啦啪啦抽敌人的是ロール鞭子。

S：恩！恩，就是这样的，知道了吧。

问题10：

F：炎山只有11岁啊，为什么已经工作了呢？难道他不用读书吗？

S：名人，这个问题你给大家好好解释一下吧！

M：炎山在很小的时候就已经修完所有小学课程了，所以已经没有必要再在小学里上课。而且受到了官方的授权可以不用上课。不过他也并不是不学习的，回到家以后，自己进行更高等级的进修。炎山不仅仅是一个天才，更是比别人付出了多好几倍的努力！由于又要学习又要工作，所以是很累的。

问题11：

F1：《EXE6》要完结了吗？不要啊！要是真的完结了改多令人悲伤啊！

F2：拜托了，请不要就这样完结“《EXE》系列”，就算要结束，那也最起码出到10以后再结束，这样莫名其妙地完结太不付责任了。

F3：听说《EXE6》是完结……不知怎么的，心里感觉到了一股莫名的寂寞感。希望完结指的仅仅是GBA上的“《EXE》系列”，以后的就请在NDS上继续好了！

S：名、名、名、名人！这到底是怎么回事？、《EXE6》将迎来“《EXE》系列”的终结？终结到底是怎么一回事？全世界的《EXE》FANS怎么办？名人，好好给大家解释清楚！

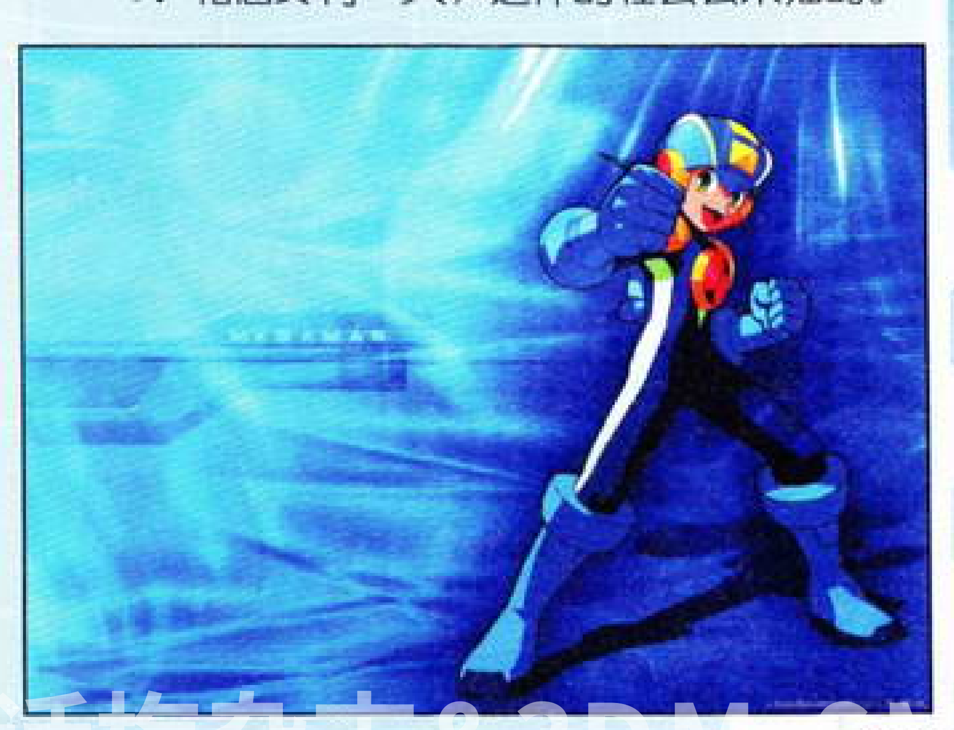
M：STAFF！这叫我怎么回答？太可恶了！由于游戏还在开发过程中，所以详细的情况我也不知道。热斗和洛克人还有他们的伙伴们到底会怎么样呢？一切的恩谜题都会在年底通过你自己来揭开。还有，《洛克人EXE》又会有新的动画出来了！所以说“《EXE》系列”还火热地燃烧着呢！以后也请大家多多关照“《EXE》系列”哦！

问题12：

F：PET要用钱吗？这是我一直关注的一个问题。上网钱很贵的说

M：PET的网络费用好象是由国家支付的。不过真的要做一个不管什么机器都可以连接网络的社会现在看来还是很困难的。

S：相信终有一天，这样的社会会来临的。



文 御影丽佳 编 海文

超级机器人大战专区

钢铁的巨神
——SRX小记

随着《第三次超级机器人大战α》、《超级机器人大战OG2》的热卖，《机战》的FANS群也是越来越多了。而在这两部作品中占了重头戏的SRX，则凭着它强大的实力，极有性格的驾驶员而在玩家群中博得了了超高的人气。这次笔者就来介绍一下整个SRX计划，包括R系列和RW系列，以及SR-01-アルタード“バンプレイオス”。由于机体的具体资料(重量，高度之类)大家可以在游戏里自行查到，并不困难，所以本文将会从基本的设计思想和功用等方面来进行介绍。另外，“《机战α》系列”和“《OG》系列”中存在差异的一些设定笔者也会在文中提到。

首先交代一下SRX计划。在南アタリア坠落的巨大外星人战舰使得地球圈陷入对外星人侵略的不安中。对了应对将要出现的战乱，联邦军极东支部提出了SRX计划，这个计划的具体实施者之一是英格拉姆少校，主要负责的是EOT技术的解析以及PT小队的指导。而技术方面的协力分别是DC，迪拉丝研究所和玛奥社。SRX计划的目的是开发出能和外星人进行战斗从而对地球圈进行防御的超级机器人，后来《第3次α》中的SR-01-アルタード“バンプレイオス”则是这一概念的发展型，即所谓的“对无次元进入路用超广域歼灭型PT”。

R系列



1.R-1，全称REAL PERSONAL TROOPER TYPE-1。近距离战用PT，没有搭载黑洞引擎，所以出力较R-2来说小了不少。由于是接近战用，武器基本以格斗为主，射击武器全部为实弹武器。本机搭载了试做型T-Link(テレキネシス·リンク)系统。使得它拥有极高的性能，并且本机可以变型成R-ウィング。

2.R-1改，在R-1的基础上做出改动的机体。废除了合体功能，增加了单机作战能力，引擎从核融合引擎换成了黑洞引擎，增大了出力。在《机战α外传》登场，在击败白河愁之后被拆掉了。

3.アルブレード，以R系列为基础开发的简易量产机。在《机战OG2》里一共生产了3机。《第三次机战α》中出现的那一台为三号机的格斗型，追加了テスラドライブ和ビルトビルガー的ジャケットアーマー。命名为R Schnaide。

4.R-2和R-2パワード，全称REAL PERSONAL TROOPER TYPE-2。R系列的二号机，炮击战用机体，全部武器都是BEAM类的。引擎为黑洞引擎，所以使用那些大消耗的BEAM武器完全没有问题，但是缺点就是稳定性很差。并且在小腿位置还搭载了热核喷射引擎，不过就算这样，由于其自重过大，所以机体的移动力还是很差，基本可以看作是一个

炮台。本机主要是对1号机和3号机进行火力支援。R-2パワード相比R-2就是追加了配件(SRX的手腕)，并且追加了高出力重金属粒子炮－ハイゾルランチャー。



5.R-3和R-3パワード，全称REAL PERSONAL TROOPER TYPE-3。为指挥官用远距离轻型PT，搭载了性能更好的T-Link系统。为了更好的发挥念动力，本机没有座位，驾驶员要站着进行战斗。武器主要搭载了念动集束式ビームキャノン以及念动力诱导的ストライクシールド。而パワード形态和R-2パワード一样增加了配件(SRX的脚)，武器方面则没有什么改变。



RW系列

1.R-GUN。RW系列的一号机，全称REAL PERSONAL TROOPER TYPE-GUN。作为SRX的重金属粒子炮而存在的机体，自己本身也有很高的作战能力。搭载了新型的黑洞引擎，使得保证出力的情况下稳定性得到了大大的提高。要注意的是，如果不和SRX连接，则因为出力HTBキャノン是无法由R-GUN自己发射的。



2.R-GUNパワード。增加了配件并且各个方面进行了改良。这样使得其可以和SRX进行连接，而且它本身也可以发射HTBキャノン。

3.R-GUN リヴァーレ。敌人时候英格拉姆使用的机体，可以看作R-GUN的变异型。数据不明，一共有6部。

4.R-SWORD。RW系列的二号机。本来，SRX除了天上天下一击必杀炮之外还有一把重力剑"G-SWORD"存在，可是在游戏里为了使ヒュッケバインMk-Ⅲ尽快投入实战，而将R-SWORD变更为ヒュッケバインMk-Ⅲ的AM装备。

SRX以及
SRXアルタード"バンプレイオス"

SRX-00 SRX，全称Super Robot X-type，SRX计划的最终产物。目的是"同时拥有PT和特机的特征，合体或者分离状态都可以改变战局"。由于合体后压倒性的火力，所以可以在极短的时间内将敌方据点完全破坏。但是由于T-Link系统的不稳定性使得机体制御起来非常困难，由于采用黑洞引擎，引擎的出力也很不稳定，另外合体后各部位的接合部也很脆弱，这三点造成了一开始的SRX只能合体很短时间，大多数还是分离作战。主要武装有ハイゾルランチャー，天上天下念动破碎剑，还有威力巨大的HTBキャノン(即天上天下一击必杀炮)。最后，此机到万不得已的时候也可以自爆，由于黑洞引擎的存在，半径10几公里内的物体会被直接蒸发掉。(其实笔者觉得初代SRX应该被叫做对外星人作战用自爆兵器，缺点实在是太多，还不如自爆了大家同归于尽)



SRXアルタード"バンプレイオス"，SRX的改进型。在《第三次机战α》中出现。由于搭载了"XNディメンジョン"，使得它可以随意进入任何次元。并且搭载了改良型的黑洞引擎，出力非常稳定。另外改良型T-Link的搭载以及舞的加入，使得机体的制御更加稳定。基于上面几点技术上的改良，所以此机的目的就变为了"对无次元进入路用超广域歼灭型PT"，从某种意义上来说，SRX从这里才真正算是一部成功的兵器。另外关于"バンプレイオス"这个名字，很多玩家以为这个名字是《第三次机战α》中第一次出现的，所以感到很新鲜。其实这个名字早在《机战α》中就有了，"バンプレイオス"本来就是在设定中预定作为SRX的代号的，那个名字其实就是眼镜厂自己的名字，后来初代SRX没有用，留到了SR-01出来才正式将这个名字给了它，这个可能也是寺田胖子自己的怨念吧，笑。

SRX系列大概就写到这里。需要交代一下的是虽然在设定上白河愁的古兰森也算这个系列的，编号是R0，但是笔者还是将其归入魔装系列了，所以本文没有交代，在此说明一下。希望各位玩家看完本文之后能对SRX系列有一个大概的了解。



大话恶魔城（上）

“《恶魔城》系列”在国内的知名度是不用说的。它有着完善的系统、动听的音乐、完美的画面、神秘的气氛、各种各样灵异事件（包括BUG），以及……多种多样的物品和敌人，而笔者，则会在这篇文章里，把恶魔城一块一块地拆开。

恶魔城的“衣”

恶魔城里的服装种类繁多（虽然铠甲还是比较多的），样式奇特（《月下》的斧兵铠还记忆犹新吧），防御力也不差。不仅从敌人那里可以剥夺来很多衣服，而且《月下》的地下墓地里也藏了非常多的衣服。（虽然很鲜艳，但是不能穿，连捡都不让捡……）但是……恶魔城里为什么会有这么多衣服呢？恶魔城是混沌的产物，难道说混沌也能造衣服吗？混沌能造出阿鲁卡多少爷在《晓月》里穿的那件迷倒众人的黑色西装吗？



▲为什么阿鲁卡多在《苍月》里不穿西装战斗呢？那样一定更吸引人吧。

恶魔城的“食”

恶魔城，饿魔城，没有食物怎么叫“饿魔城”呢？恶魔城里食物种类实在是多到夸张的地步。《苍月》里差不多是最强大的阵容了，不仅有《晓月》的三年牛奶、腐肉，还有生锈的罐头食品（这些算食物吗……）、通心粉、“世界三大珍味”、菠菜罐头、汉堡包等等等等……看来苍真想不变胖也难。而在《月下》中还有“初代就有的大肉”、豆沙包、肉包、日本酒、丢到嘴里吃的花生、毒蘑菇、以及……饭票（就餐券）？饭票是一个奇怪的东西，使用以后随机出现一种食品，对于它的解释应该是“食物的召唤符”吧。

德拉古拉伯爵在里面住那么久为什么没变胖呢？因为他只喝血？还是因为一直在睡觉？（出场才没多少时间就给灭了，一灭就要睡100年啊）至于阿鲁卡多就更奇怪了，在里面几百年还是那么好的身材……



▲苍真能享受“世界三大珍味”，口福不浅。

恶魔城的“住”

恶魔城的居住环境对人来说还是差了点（针山血海估计一般人不想住吧），只有《白夜》里才有一间（两格）可以住的屋子（算上逆城也只有两间），只不过存档点也许也可以算住处吧。恶魔城里的装饰品很多，很华丽（估计也很贵，否则祖斯特为什么要偷那么多呢？）。但是恶魔城的建筑问题是不可忽略的，不仅有很多很多破墙，而且有的地方人都可以轻易出去（华丽的出城）。

阿鲁卡多的恶魔城改造计划（环境改善计



▲《白夜》中华丽的屋子。

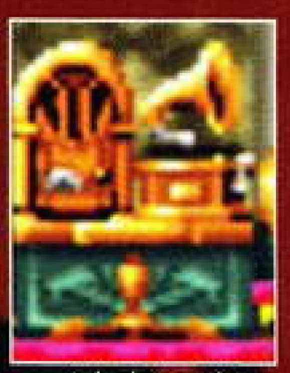
划？）似乎还不错。《晓月》里面的各个地方看起来已经都很适合居住了，特别还配备了女仆和骷髅招待员（虽然只会送咖喱饭）。在存档室中《月下》的旧棺材已经换成了女神像，但是棺材还保留在后面。只不过城里还是有不少缺口，居然能靠缺口进混沌，不得不说阿鲁卡多的修理功夫厉害。

恶魔城的“行”

恶魔城中的交通十分便利，依靠恶魔城强大的传送机制，恶魔城一日游不再是梦想！由于恶魔城是混沌的产物，所以传送并不是很奇特的事。但是恶魔城的电梯系统出现的时间比外界要早得多！只是有些电梯比较“暴力”。（《月下》中阿鲁卡多的大叫还记得吗？阿鲁卡多走路总是摇摇晃晃的估计就是这个害的。）之后还出现了比汽车还快的“自助飞行器”——黑豹魂。它使前往恶魔城各处的行走时间大量缩短，是游览恶魔城必备物品啊！说到“行”就该说下“门”。恶魔城里的自动门也是世界最先出现的，恶魔城里大多数门都不用手碰就可以开。

恶魔城的“音乐”

在恶魔城中几乎时时刻刻都有音乐相伴，播放它的应该不是恶魔城的全城音响系统吧，在恶魔城中也从来没有遇到过拿乐器的敌人。究竟是靠什么播放的呢？也许是留声机吧，所有怪物都可以让它播放（虽然唱片还是问题），只不过留声机直到 1877 年才由爱迪生发明，也就是说只有《血线》、《晓月》和《苍月》时才可能有留声机。但是《白夜》里已经有收音机和留声机了，看来恶魔城又超前了。（无线电广播 1902 年才第一次成功做到，而《白夜》是 1748 年的事。）



▲《白夜》已经有了留声机。

附：这里我写的有点像技术文章了，实际上应该描写一下音乐，只不过还是追究这些奇怪的问题比较好，但是在恶魔城中没有什么不可能的事。

恶魔城的“怪物”

恶魔城的主要成员就是形形色色的怪物（杂鱼）了。经典的僵尸（初代的第一个敌人）和蝙蝠、偷窥眼（还做过BOSS）、喜欢拆自己骨头甚至是脑袋来丢的骷髅、整天追着自己的脑袋的骷髅（虽然总是当球踢），还有会使用光学“兵器”的骷髅，飞空鱼和小蛇一定也让人记忆犹新吧。怪物的说明也非常细致：味道鲜美的食人鱼，（人吃鱼，鱼吃人。人为了吃鱼被鱼吃，鱼为了吃人被人吃。）经常飞行失败的见习魔女，为了战胜虎人苦练直拳的豹人和为了战胜豹人苦练勾拳的虎人等等……不管怎么说他们还是送装备和经验的角色，没有他们努力地帮助，我们是没有办法通关的，所以大家时时刻刻要用感激的心情想着杂鱼们啊。

附：经常说“河豚不会被自己毒死”，但是《晓月》中有停止时间的兔子，虽然不会被自己的魂定住，但是却会被自己的魂吓跑。这只兔子的来历大家应该是知道的。恶魔城中大部分怪物都有复杂的来历，估计一般人是找不全的。



▲自助飞行器——飞翔的黑豹。



▲没有杂鱼送装备和经验，苍真无法提高能力。



《牧场物语》NDS版精灵篇（三）

继续上一次的精灵频道的讲解，本次介绍的4个精灵频道均有独到之处，如果有空不妨查看一番(18小时大放送)，着实为牧场生活添加色彩。

CH 5 音乐DJ台（ゆぴてる）

本作中的音乐频道强力推荐给诸位玩家，本频道共收录了25枚CD，包含历代各作的经典音乐，当然也少不了GBA中音乐的混音版（最喜欢了^o^）。开启精灵商店后，就可以购买到其中的10张CD，CD将放置于家中的CD架上，调查CD架仅显示当前拥有的CD数。只有购得5张以上的CD后，CH 5开启，大家才可以通过点击该频道随时收听音乐CD。与以往相比，这台“CD机”可是绝对便携的。无论主角身处何地均可收听，且不受天气影响（GBA版中雨天音效的优先度高于CD机）。当然，要收集齐全部CD也不是那么容易的事情，其中包括5张需要联机才可获得的CD。

CD 取得方法及说明

名称	出自作品	取得方法
春の息吹	《牧场物语》春の曲	精灵商店开启
まちの精灵	《牧场物语》イベントの曲	同上
花の芽の秋	《牧场物语 2》秋の曲	同上
64 メモリーズ	《牧场物语 2》片头曲	同上
マリンジャズ	PS 版《中秋之月 for girl》片头曲	同上
ときめくココロ	PS 版《中秋之月 for girl》恋爱イベントの曲	同上
真夏の记忆	PS2 版《燃起心中的火》夏の曲	同上
秋の喜び	PS2 版《燃起心中的火》森の秋の曲	同上
しずけさのうた	NGC 版《美丽人生》牧场内（秋冬）の曲	同上
ガーファンぶるー	NGC 版《美丽人生》ブルーばーの夜の曲	同上
ハルカカナタ	《牧场物语 2》No.17 の曲	主角结婚后
君という花	PS2 版《燃起心中的火》恋爱イベントの曲	同上
スノースマイル	PS2 版《燃起心中的火》冬の曲	同上
かなしみのグラート	NGC 版《美丽人生》未使用の曲同上	
たわむれのグスタフア	NGC 版《美丽人生》诗人の曲	同上
元気よく	NGC 版《美丽人生》スアリー家の曲	孩子 8 岁（子供）后
ワンダフルライフ	NGC 版《美丽人生》タイトルの曲	同上
ミネラルタウンの仲间たち	GBA 版《矿石镇的伙伴》片头曲	同上
WALK	GBA 版《矿石镇的伙伴》街の中の曲	同上
コロボサンボ	GBA 版《矿石镇的伙伴》ミニゲームの曲	同上
スプリングHM	GBA 版《矿石镇的伙伴》春の曲	与 GBA 版联机后
サマ−HM	GBA 版《矿石镇的伙伴》夏の曲	同上
オータムHM	GBA 版《矿石镇的伙伴》秋の曲	同上
ウインタ−HM	GBA 版《矿石镇的伙伴》冬の曲	同上
ラスト・タンス	GBA 版《矿石镇的伙伴》エンディングの曲	同上

CH 6 忘忧谷新闻台（さとうるぬす）

参加三次海边的节日活动即最早在第一年的夏8日（春18赛鸭、春22料理祭、夏7赛鸡）清晨即可开启该频道。新闻台顾名思义，播报忘忧谷的时事新闻：非节日时播报本月即将发生的节日，月末时会提醒玩家尽早完成收割工作，节日当天则提醒玩家庆典的活动时间以及地点。尤其是春天的料理祭，分两个阶段发生，初次接触牧场的玩家一定要好好收看新闻频道哦。

作为每天清晨的预报，CH 6的节日预报的优先级高于CH 4的动物生病警告，所以节日当天一定要注意观察下动物是否有生病的情况出现，当然如果动物一直都是健康成长没有受到过虐待，这一步骤就可以省了。

CH 7 综艺频道（うらぬす）

忘忧谷村民之一的好感度达到100以上后此频道即可开启。综艺频道每周7日播放不同的节目，在牧场闲暇之余不妨观赏一番：料理比赛、杂技表演……当然，虽然节目引人入胜，但日文苦手的玩家只能遗憾一下，等待未来的中文版了。MMV甚是偷工减料，虽然节目内容在变，但背景画面却是既小又变化甚少。

综艺节目表	
月曜日	VVVVEEEE
火曜日	ファーストクッキング
水曜日	熊猫杂技团
木曜日	新米侦探カナコ
金曜日	将棋少女あゆみちゃん
土曜日	らーめん王者决定战
日曜日	OH！ グレイト钓り师

CH 8 演示教学（ねぷとぅぬす）

在主角被魔女强行拉入本次游戏世界之时，这个频道便开启了。CH 8可以称为游戏中的说明书，小到如何耕种、如何喂养动物、大到如何进行品种改良，这里都有教学。这个频道主要留给新手教学用，当然是全程演示教学，相当体贴的设计哦。

至此，精灵频道仅剩下最后的CH 9，作为精灵频道的重头大戏（最难开启的频道），敬请期待下一期的CH 9大剖析吧。

女友篇

ムー（穆）

爱情度0～9999（黑心）

时间：雨天、水曜日以外PM4：20～8：00

地点：酒吧（跟着她一起进去即可）

事件概要：初次见面，对主角略有好感的穆忍不住向主角询问喜爱的女子的类型。穆个性活泼开朗，直爽好客“明るくてキレイな人”，诸位玩家自然要投其所好选择该选项，爱情度+3000。

爱情度10000～19999（紫心）

时间：雨天、水曜日以外AM9：00～11：00

地点：海滨

事件概要：穆远离家乡多年，这一日突然收到家中来信催促婚事，穆不禁烦恼起来。我们的主角可不要见死不救哦，选择“闻く”后也要建议穆断然拒绝“会つてお断りする”。穆收到鼓励后，心情顿时好多了，爱情度+3000自不必多说。

爱情度20000～39999（蓝～绿色心）

时间：晴天、水曜日以外19：00～20：00

地点：Bar

事件概要：穆对料理并不很在行，可还是很想尝试一下，我们的大厨主角就给个指点吧。用什么作材料好呢？蘑菇还是牛奶？还是使用牛奶吧“ミルクを入れよう”。尝一下，相当美味哦。事件结束之后，不仅穆的爱情度+3000，酒吧也会追加饮料“ムーミルク”。

爱情度40000～65535（黄色心以上）

时间：夏天且为晴天、水曜日以外AM8：30～10：30

地点：牧场主角自宅出门

事件概要：炎热的夏天，去海边走走最合适不过，这不，一大早，穆便前来邀约去海边游玩。不要借口忙什么的，应承下来吧“デートしよう！！”海之家的料理一向出名，请MM品尝一下，高兴之余，穆爱情度+3000，所有爱情事件也完成，诸位玩家尽快搞定大床并救出女神，早日迎娶MM回家吧。

文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY



近期最受关注的《FE》书籍介绍

时间过得很快，自去年《圣魔之光石》发售，一眨眼就快有一年了，并且"《FE》系列"的最新作《苍炎之轨迹》也已发售有4个月之多了。这一段时间一直都没有关于《FE》新作的消息。不过9月到了，相信不久之后《FE》新作的消息也会随之而来的，那时有了新作的冲击，《FE》必定会走出这一阵子的低谷，重新成为玩家口中的热门话题。在此之前，我们就来看看几部受《FE》玩家关注的书，以及看看《霸者の剑》这套连载了3年的官方《FE》漫画的最新境况吧。

《ファイアーエムブレム圣魔の光石のあるきかた》发售

"あるきかた"系列书籍是从《封印》开始出品的，由Square Enix编撰发行，再由任天堂监修完成。（Square Enix并非是单纯的软件商，也有出版业务。很多日本著名的游戏公司也并不是只做GAME，比如KOEI，他们也有出版社。）此系列现已出版了三本，分别对应《封印》、《烈火》、《圣魔》三部游戏作品。书的内容介于攻略研究和资料设定之间，专门讲解一下游戏中系统设定和剧情设定中的细节部分。并且讲述的手法和文风全是以幽默、搞笑为主，这样就比起很多一本正经的攻略研究本和资料设定集来更有可读性。这系列的书籍在日本玩家群中反映不错，其销量也是仅次于"官方完全资料设定集"这类书。在今年2月发售的《圣魔の光石のあるきかた》，秉承了该系列的特色，而且更注重了书中趣味的内容，看过书中的资料，玩家们便会有种"原来这一游戏中竟然还有这么多潜在笑料啊"的感觉。当然书中还对游戏中一些BUG进行了"分解"和"搞笑的说明"，这更使读者在阅读时常常开怀大笑。



▲"あるきかた"系列《封印》的封面。



▲"あるきかた"系列《烈火》的封面。



▲不用说了这就是《圣魔》的了。

《ファイアーエムブレム 烈火の剑・封印の剑——エレブ动乱》的书评

作为一个统一的世界观，《封印》与《烈火》的故事要写成一个完整的小说是很轻松的。果然，在《FE》官方小说史上，第一部复数作品综合的小说诞生了，这就是《ファイアーエムブレム 烈火の剑·封印の剑——エレブ动乱》。此套书分为三本，上与中分别讲述了《烈火》主角艾利乌德的故事。下篇则是讲述了《封印》主角，艾利乌德之子罗伊的故事。该书由真坂和义（《格兰迪亚X》的小说便是出自其手）撰写，书中插画则是由《封印》、《烈火》两作的人物设计——金田荣路负责。看似强大的制作阵容，但最终这套书却惨淡收场。书中大量地直接抄用原作的台词，很多人物对话以及章节介绍只用了短短几句话便略过或是概括过去，丝毫突出不了人物本身的魅力和故事的曲折。在一些打斗场面的处理上，很多著名的战役全是一笔带过，甚至有的连一点笔墨描写都没有，作者这种态度让起初对此书抱着很大期望的读者的十分失望。所以，此书的在日本市场的销量和口碑也并不佳。不过，书中多少也描写了游戏中个别BOSS战的场面。比如，在《烈火》中对索妮娅一战，书中将索妮娅的强大全面表现了出来，就算是身上带着伤，主角众人面对她还是处于下风。最后还是强大的死神贾法尔看出了索妮娅带伤作战，凭自己的速度，击中了她的伤口，使索妮娅暂时失去了行动力。后来妮诺一记火魔法打中索妮娅面部，这才使她落入了水中。可惜，像这样精彩的片段在整套书中却没有几段，大多的还是原作台词累积和一笔带过的战斗场面。难怪在Amazon日本网上购物站点上此套书的评价只有两颗星……



▲《艾雷布动乱》的上中两册，看出来还是偏重于《烈火》啊，用了两本书。

漫画《ファイアーエムブレム——霸者の剑》完结

历时3年，连载了40多话的《霸者の剑》，终于在今年的7月完成了它最后的故事。在当年，《封印》还未发售之时，《霸者の剑》的剧本已开始构思，且在《封印》发售之前就抢先在《周刊少年跳跃》上开始连载。总的来说，《霸者の剑》是成功的，特别是在前期遭到了恶评后，作者在作品的中期，不论是故事的编排和画功上都有了一个质的飞跃。很可惜，这样优秀的画功和故事编排并没有一直保留到这部作品的最后。在作品的最后几话里，作者画功又回到了初期阶段，为了图快，忽略了其中细节。最后几话的剧情也明显强制性地快进，很多内容一笔带过，而这样做的目的也只有一个，那就是要快速地将这部作品结束。当然这一点我们也是可以理解的，因为在今天，“封烈”的世界观也不像以前那样热门和受欢迎了，所以以它做为基础的《霸者の剑》的人气也已大不如前，与其人气逐渐下降，不如见好就收，及早收尾。《霸者の剑》的结束，宣告了至少在现阶段“封烈”世界观的真正完结，也是“《FE》系列”又一次完成了一个“世界观”描写的证明。那么，下一次《FE》又会为用多少部作品打造哪一个世界观呢？或许，这只有新作才能告诉我们。



▲最终话，官方给出的一张贺图，基本上出场的人物都有了。不用找布JJ和魔龙了，为啥？因为她们在这漫画里是路人甲和乙。

这三部书，就是在近期内最受《FE》玩家所关注的了，虽然其中的小说《エレブ动乱》并不能算是新书，但它自发售以来，一直都十分受国内玩家的关注，因为在国内“封烈”的受欢迎程度是十分之高的。字数有限，还有一些新书没能及时给大家介绍，比如《圣魔》的上下两册小说，这个也只能等到下次有机会再说了。

前些日子，因为《霸者の剑》将要完结有很多朋友来问我该书的内容，可见有不少朋友也是十分关心这部漫画的。现在这部漫画虽已连载完结，但单行本只出到第10册，也就是说还有1册，单行本才能看到结局。笔者现在持有的是前10册，还差最后一册，据估算，最后一册会在10月出版。到时，笔者也打算系统地介绍一下《霸者の剑》内的剧情，以及将一些漫画中精彩的部分提供给大家观看。



▲单行本第8本的里封面，图中的人物是漫画原创的贝伦军中的两兄妹。



Hi！大家还认识我吗？（谁扔的鸡蛋啊……555555）那么多期没有出现实在是对不起所有索尼克的Fans啊！原因一是最近《掌机王SP》内容丰富，每期都说页数超标，所以本人也不敢干涉；原因二嘛……最近到TGS走了一回，前后都比较忙碌，因此一直抽不出时间来做。虽然Nana，YX和GD两位有不少稿子已经在一个月前发送了过来，不过我真的连整理的时间都没有……（抱歉抱歉）那么作为补偿，这次决定把TGS的索尼克见闻录和Nana，YX精彩的索尼克手机介绍同时献给大家，希望以后能继续支持哦！

与索尼克相见在TGS

毫不夸张地告诉大家，索尼克在今年的TGS上出尽了风头。除了公开三款相关作品试玩外，现场更是播放了一段次世代索尼克的最新影像，不愧为索尼克15周年前的庆典啊……下面将会结合一些现场拍下的相关照片与大家一起分享这次TGS上的索尼克。



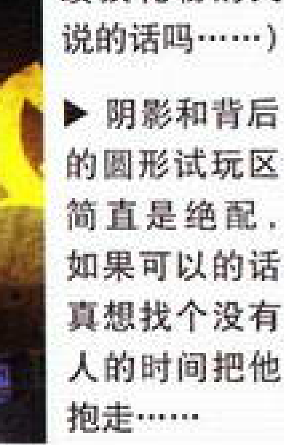
▲日本小玩家在兴致勃勃地试玩《索尼克冲击》。其实本人在SEGA展台的试玩区下载索尼克时发现四周围满了小孩，不得不汗一下。（LIKY：这是第一个用A级成绩换礼物的人说的话吗……）

▲现场的工作人员其实是很敬业的，他们要学会索尼克的每一个动作并摆出让人拍照。

▼嗯嗯！其实儿童区也有很多索尼克哦！这个索尼克的充气吊饰就在儿童区上方，而且十分大，看来索尼克在日本小孩心目中的地位还是不低的哦！







▶ 这是手机展区的巨大LOGO，因为SEGA即将提供手机用户收费下载一款《索尼克》，所以做宣传也是必需的。（p.s.这作和下面Nana，YX介绍的手机版《索尼克》是一样的。）



▶ 阴影和背后的圆形试玩区简直是绝配，如果可以的话真想找个没有人的时间把他抱走……

索尼克专用手机 PanasonicVS3 体验谈

文：NaNa.YX



暑假后期，我的大舅母去了一趟香港，据说是为了买台行货手机。没想到她给我带了一个惊喜回来！她的新手机就是猫太君一直期待的索尼克专用手机Panasonic VS3！据说是香港行货，售价为2430元港币（别问我折算成人民币是多少……）。身为索尼克粉丝的我当然不会放过这个大好机会来体验一番手机上的《Sonic The Hedgehog》啦！于是，我就借“研究手机的使用方法”为名拿来狂玩了一番。

打开手机，显示过色彩斑斓的开机画面以后，进入主体桌面，一开始只是蓝天白云，突然间从画面左边弹出了“SONIC THE HEDGEHOG”字样，接着，不知道在哪里跳出了一只手拿着纯白色VS3的小索。（好帅气哦！）进入游戏文件夹，出现了一个小索LOGO，和一个足球游戏的LOGO。无视后者，我打开了《Sonic The Hedgehog》并且运行。

一会儿，玩过MD版的老玩家都听过的熟悉的“SEGA”伴随着蓝白LOGO出现，可惜没看到“Sonic Team”字样。熟悉的主题曲播放后，我按下确定键，发现多了很多选项。这部强化版一开始就可以选关，而且还能挑选难度，我先玩了一次最熟悉的第一关（普通难度）。可惜让我不满的问题马上出来了：

先是控制的手感不好，感觉很不习惯，跳



跃要用上键或者2键，可能是因为手机小巧，我常常按错跳跃。

然后我以MD版的成绩来到了终点，准备着一如既往地进入C.E收集的环节，却失望地得知，没有大金环！也就是说没有隐藏关卡！

虽然游戏很体贴地有自动暂停设定，但不知怎地，我每次都在不该暂停的地方暂停了，重开的时候就死了……（这个也许只是我倒霉。）

我过了第一关以后，抱着好奇的心选了最后一关，并选了最简单的难度，在第二次开始游戏前我还发现这个游戏支持中文显示。选择语言为繁体中文以后就可以看到繁体中文的游戏指南了。

选关以后可以直接挑战最终EGGMAN……啊不！是最终Robo tic博士。他可不是省油的灯！即使是简单的难度我也接连地GAME OVER。不过幸好这个强化版可以无限续关的。于是我便无数次地开展进攻，直到最后一下，Robotic放出了华丽的疯狂攻击(－ －;)我本能地跳开，却忽然发现小索反应变得很慢……甚至有点整体拖慢的感觉。……反正尝试通关失败以后我选择了其他比较经典的关卡继续回味MD时代的那份感情（某：哪里来的老太婆啊…）。

“噢！我亲爱的赌场。什么？你那优美的旋律居然只有前奏？”不知怎么地赌场关的音乐忽然只播放了前奏就全变成静音了。

“啊！我神秘的水底遗迹。怎么？水泡的音效变得那么刺耳的？”更不知道为何，我对当年最爱的遗迹产生了畏惧感……没办法，水泡的音效太刺耳了，不是MD的那个……

夜幕降临，手机可连续使用6小时的电也快被我糟蹋完了。虽说这个游戏跟MD版的比起来有不少缺点，但在手机游戏来说已经是很优秀的动作游戏了！如果有哪位粉丝同志正在考虑买手机，我还是推荐你选VS3。毕竟它还有着Sonic的光辉足迹。

最后，这是我第一次写的说明文……如果大家有什么不满的，欢迎你们来找我投诉！现在，我该以340m/s的速度逃了！（身后传来大舅母的喊声：快把手机还我！）



大家来做 掌门人SP

经历了数月刻骨铭心的炎热，临截稿这几天终于凉快些了，凉快得让人恨不得立刻就想出去游玩。其实全国大部分早就凉下来了，趁着这个秋高气爽的季节多进行一些户外运动吧。虽然要学习、要工作、要玩游戏、要看《掌机王SP》，但身体一定要注意哦。实际上，时间安排得当的话，你会发现每一天都那么充实。

有一天，我与MM在玩《勇者斗恶龙Ⅳ》，看着她玩得真高兴，我刚开口想问她玩得怎么样呢，她就惊奇地转过头来说了一句："你K了多少个大蒜？"（注：在重庆方言中"K"与吃同音）顿时我心跳加速，血压升高，连忙跑进洗手间wash my teeth……在一阵忙碌后回到MM身边，MM很生气，指着GBA的屏幕对我叫道："我刚才问你K掉多少只大蒜，为什么你不回答就跑掉了？""太冤了，我今天可没吃大蒜！"我一边诧异着，一边顺着MM手指的方向看去：屏幕上出现了两只史莱姆。"大蒜，史莱姆？"

重庆 香斟正一朗





雷伊：MM们通常都是不愁没有人请客的，因此，我们可以推断在自己不花钱的情况下，MM们总是能吃到一些好吃同时又很能体现女孩子可爱特点的零食，比如说果冻，至少我们可以断定MM们吃果冻的几率绝对会大于吃大蒜的几率。但是，MM在第一眼看到可爱，软乎乎的史莱姆时怎么会想到大蒜而不是和史莱姆拥有相同性状的果冻呢？所以我想指出的是这个MM极有可能平时非常喜欢吃大蒜……



LIKY：抱歉啊抱歉，雷伊玩《逆转》玩得过于投入了。

马修在吗？问一下，以前神游的主机名称都有很正式统一的叫法和写法，现在神游的GBM也推了，可是叫法多种多样像"神游mrico"、"神游GBM"、"iQue GBM"……请问哪个是正式的啊？我正在攒钱支持行货，但我不想叫错。

四川 神天堂

马修：说来就神游推出的行货版GBM的叫法，还真是多种多样。不过神游方面还真给过我们官方的正式叫法，即iQue mrico或iQue Game Boy mrico，出于照顾玩家的缩写叫法习惯以及对官方称呼的尊重，本辑开始将正式将行货GBM书写为iGBM，即iQue Game Boy mrico的缩写。这次大陆行货GBM的发售可以说是中国大陆首次和世界其他国家地区同步发售，并且有着价格和售后服务的优势，想购入GBM的各位一定要把我们自己的iGBM列在考虑之列哦。

我们由于上晚课，所以下午都会买些零食来充饥。那一天我们自习课后两排的人由于忍受不住美食的引诱便开吃起来。突然从后排角落里传出一个声音“李老师”。众人无声，迅速收起食物，只听说话的那个人惊奇的问：“大家怎么了，我只说了句‘挺好吃’。”众人倒。

沈阳 陶浩苍

胧月：谐音的词汇的确容易闹出笑话，特别是在嘴里塞满食物的时候。胧月以前也有一位李老师，非常照顾我……（后面被某编删掉N多。）

马修：理解陶玩友同学满嘴食物时说话的含糊以及对恩师怀念的胧月，不过马修的初中印象中确实有上课时啃干脆面的片段，和陶玩友很像的。

铭风：我最感兴趣的是那位同学说的是什么好吃的。

惨啊，在体育课上玩掌机被班主任抓了个正着，听着她如魔鬼一般的声音，令我心惊胆颤，听见她说：把你的游戏机交给我保管吧，我寒假再还你。”天啊，呜呜呜，我可爱的GBA SP啊！

厦门 谢天赐

海文：GBA只要有时间就可以随你玩，但和同学们一起到运动场上跑跑跳跳的机会可不是说有就有的哦。个人不支持在体育课上玩GBA也正是因为这个。体育课就是应该去和你的同学们一起到球场上流汗嘛。不过我还想说体育课你就算真的想玩GBA的话，找一个隐蔽点的地方也不是很难的，这样还会被班主任抓到可有点不过去哦。^_^

马修：这个……事情已经发生了，还是找班主任死磨硬泡把机器要回来吧。

哎！没办法，《掌机王SP》怎么就那么好看呢？为此我和老爸不约而同地买了两本《掌机王SP》23辑（我是偷着买的）。前几天我的抽奖角已经寄出去了，可发现老爸那一本的抽奖角还连在书上呢！于是我趁着老爸不在时溜进他的卧室，以光速将那抽奖角一把扯了下来，由于我技术过人，抽奖角只掉了一个角（其实按照数学老师的说法应该是多了一个角），这样我又可以多一次中奖机会了！哈哈！

江苏省 孙夏凌

铭风：有必要这么偷偷摸摸的吗？和老爸一起把印花寄过来不就行了。

马修：向孙夏凌朋友这样父子都看《掌机王SP》的好像不会很多哦。

LIKY：孙玩友应该是担心假如老爸抽中的话一个人独享不给自己玩，所以才会采取这种秘密行动吧……



某天和朋友一起看《生化危机》，知道某某公司制造了某某病毒（众人：你看没看电影啊），感染的人最终成为生化人。这时我朋友开口了：“那如果用PSP上网而‘不幸’中了病毒，那不成了‘生化PSP’，最强兼容PS2，PS，NGC，Xbox……（狂汗）

汕头 爱海“涛涛”

雷伊：按照《生化危机》中的设定，被病毒感染的人会食欲大增，不知道PSP中了病毒后会不会也有这样的反应。

海文：如果发现家中冰箱里的食物不知不觉变少了，那估计就是PSP已被感染的证据了吧……

马修：最近确实有PSP木马的传言，一旦运行，PSP将无法启动，值得一提的是，文件中的“h.bin”、“overflow.tif”和降级文件中必用的h.bin、overflow.tif重名，虽然真假尚未判定，但各位还是注意区分一下木马和降级文件。

询问：《掌上动漫游》中那位“无厘头型”的代表真的叫“卑弥呼”吗？“卑弥呼”应该是《闪灵二人组》中那位用香的女性吧。在10年前我可是看过这部动画的，名字应该叫《神龙斗士》而不是《魔神英雄传》，而这位小女孩应该叫“西密格”。希望以后动漫的名字不要再改了，像那个什么“天鹰战士”……我想胧月不应该犯这种低级错误，这完全是对动漫人物的玷污。

四川 朱博

胧月：罪名不小啊（笑）。10年前我也看过这部动画，它的日本官方名称的确是《魔神英雄传》。《神龙斗士》应该是引进后的俗称吧（其实我当时看的中文版本也是翻成“魔神英雄传”的，再汗）。至于那位小女孩himiko的名字，叫“西密格”未尝不可，而“卑弥呼”也并非谬误——这个名字原本是来自日本古代的一位女王，经常会在动漫作品中客串一下，可不是《闪灵》的专利哦。

说一件有趣的事，一日我班一位女同学到我家找我，我正在看《掌机王SP》，就让她坐下等我，她闲着无聊，也从一摞《掌机王SP》中抽出了一本看，我暗想她连游戏都不碰一下，这种书肯定看不懂。但令我惊奇的是，她不但看了好长时间，而且从脸上的表情上看好像很感兴趣，我以为她改头换面玩游戏了，就问她看上了什么游戏。只见她一脸花痴的模样指着什么说：“这个人好帅啊。”我凑近一看，是《最终幻想Ⅶ 再临之子》中的克劳德。我对她说：“你们女孩子就认识帅哥，多多玩游戏才好啊。”之后遭其恶扁，呜~~~~



LIKY：MM爱帅哥，天经地义啊，不如培养一下她吧，从帅哥入手，以后自己多一个玩友，《掌机王SP》也多一个读者嘛。

初三掌机的悲哀

初三年级临中考，游戏时间大减少。
中考时间还很早，不碰机子受不了。
家长发现没收了，苦思哀求乱捏造。
想要取回得考好，不然休想再得到。
精神衰落在傻笑，突连声喊好好好。
每日只靠掌机王，精神烦恼才算好。

南宁 罗仁贤

胧月：至少还有《掌机王SP》看哦。胧月上初三时只能疯狂地从题目中寻找快乐啊。说到这里，发现本辑有不少反映学习紧张的来信，西安市同样身在初三的王金读者更是每辑都会寄来幽默的画稿，全体小编在此感谢你给我们带来的欢乐。

胧月，你好。我想问你一下，你手中有NDS或PSP吗？如果有，我真想找个机会和你挑《银河战士Prime》或者《山脊赛车》。想接受我的挑战吗？

福建 星猎

胧月：你的眼光真是太好了。FPS、RAC和SPG这三类游戏刚好是我的软肋，我认输。

马修：胧月谦虚了，这人实际在某些游戏上有着相当高的造诣。

一日我帮老妈买米，回到家刚进门老妈拿着从我房间翻出的 iDS 小跑着过来问我这游戏机要怎么玩，我立即火山爆发，老妈为什么不经过我的同意随便到我房间翻东西！

天津 李冠恒

胧月：有这样对游戏感兴趣的老妈高兴还来不及了。当然如果你真的想维护自己的个人空间，还是跟妈妈说明了，想来会得到理解的。

马修：从来信看，李玩友应该是中学生吧？不错啦，中学时代的马修要是被老妈搜出这东西后果就严重了。和妈妈沟通一下吧，应该很好解决问题的。

俺啥时候才能攒够钱买 PSP 啊！陶瓷白 PSP9 月 15 日发布，就在俺生日后一天啊！老天啊，让俺中一个 PSP，好让偶去钓帅哥啊！

北京 龚婷

胧月：大家可能奇怪，为什么要把这样的信放在掌门人里……



马修：是啊，为什么？

胧月：答案是……她真的中了第 25 辑的 PSP！

你们几位小编中谁近视啊？如果没有近视，那你们怎么保护眼睛？你们每天都要玩那么多游戏。

广州 吴礼先

胧月：你还不如问"小编中谁不近视"来得方便一点。就个人经验而言，我倒认为游戏不是很伤眼睛的。胧月从大学到现在玩了四年的游戏，近视只上升了 25 度。

海文：那是你体质异常，不要误导读者嘛。说到保护眼镜的方法，当然是要养成良好的坐姿，玩游戏一小时以上要休息一会儿，再备一瓶滴眼液就差不多了。

马修：这个，貌似马修是所有小编中少有的不近视的人。要说预防近视嘛，惭愧——从小到大给出的那些预防近视该避免的事情中，除了眼睛距离书本太近外，马修几乎都犯了，什么太阳底下看书、走路看书、躺床上看书，后来玩游戏上网，又有不少熬夜甚至通宵的记录，有了掌机又多了躺床上玩掌机……但是现在眼睛仍然保持右眼1.5，左眼1.2 的良好视力——不过正如海文所说，这个和体质与先天也有很大关系。该注意还是要注意，没近视不觉得什么，一旦近视了想恢复就难了。

《掌机王SP》改版后结实多了，可是拿久了，手腕好累（人家是女孩子嘛）。

广东 Yelia

马修：哎呀，加页时竟然没考虑到MM们手腕的劳累度，罪过罪过。惟一的补过之策只能是让内容更加精彩了！

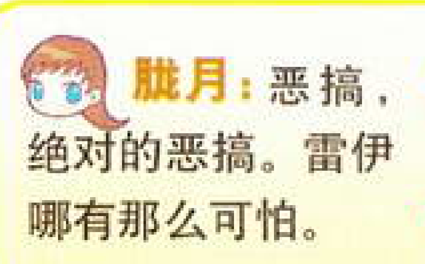
海文：做人难，由此可见一斑。^_^

铭风：哪里有MM哪里就有马修。

雷伊：貌似铭风也在……

今天，看见雷伊和MM去动物园，突然一头雄狮站在假山上大叫一声，所有人都退避三舍。雷伊觉得它有王者之风就想和它合照一张，可是MM说："小心，不要靠近它。"雷伊说："放心吧！我不会伤害它的。"MM："……"（大概雷伊比狮子更可怕。）

广东 冯维鹏



胧月：恶搞，绝对的恶搞。雷伊哪有那么可怕。



雷伊：……

马修：可怜的狮子……



编编们好！我是云南昆明的《掌机王SP》的忠实FANS！我好想要NDS啊！每次看见《掌机王SP》上的NDS的图，我就心很痛！我并没见过真的NDS，只看过图。每次寄出一封信，都是寄出一个小小的愿望，哪怕不能实现，心中也永远是光明的。感谢《掌机王SP》给我一个愿望，正是因为《掌机王SP》我才知道NDS，才知道《任天狗》、《应援团》等超级吸引我的游戏！

云南昆明 PiPi

马修：每次看到读者来信的认可，小编们真的比拿到奖金时还高兴，谢谢支持鼓励，小编们一定会继续努力的，认可的同时，也别忘帮小编们纠错挑BUG哦。说到对主机的期待，众小编又何尝没经历过那些成天跑游戏店看主机眼馋并遭店员白眼的煎熬经历，无论如何，有希望总是好的。送大家一句《天空》中的歌词：我静静地望着天空，试着寻找失落的感动，只能用笑容，期待着雨过天晴的彩虹。

你们好！当新一辑的《掌机王SP》从书摊老板娘的书柜的第三排的第6本书的空位里出现时，我就再次以音速将其从柜上拿下并从口袋里熟练地掏出12元放在柜台上，大摇大摆地走出了书店，千盼万盼的《掌机王SP》终于到来了——咦？这次《掌机王SP》的份量怎么有点不同？难道是地球引力增加了？还是……一打开来，啊！原来《掌机王SP》最近"吃肥"，又加了32页！一个字：爽！感动ing！《掌机王SP》做得厚道，读者拿着厚实。

广东 蔡振强

海文：《掌机王SP》肥了，回宿舍照了照镜子，发现自己瘦了。不过我还是要大声地说"为读者们送上更多有关掌机的新资讯以及更精美的游戏攻略就是我们全体小编的信条！"

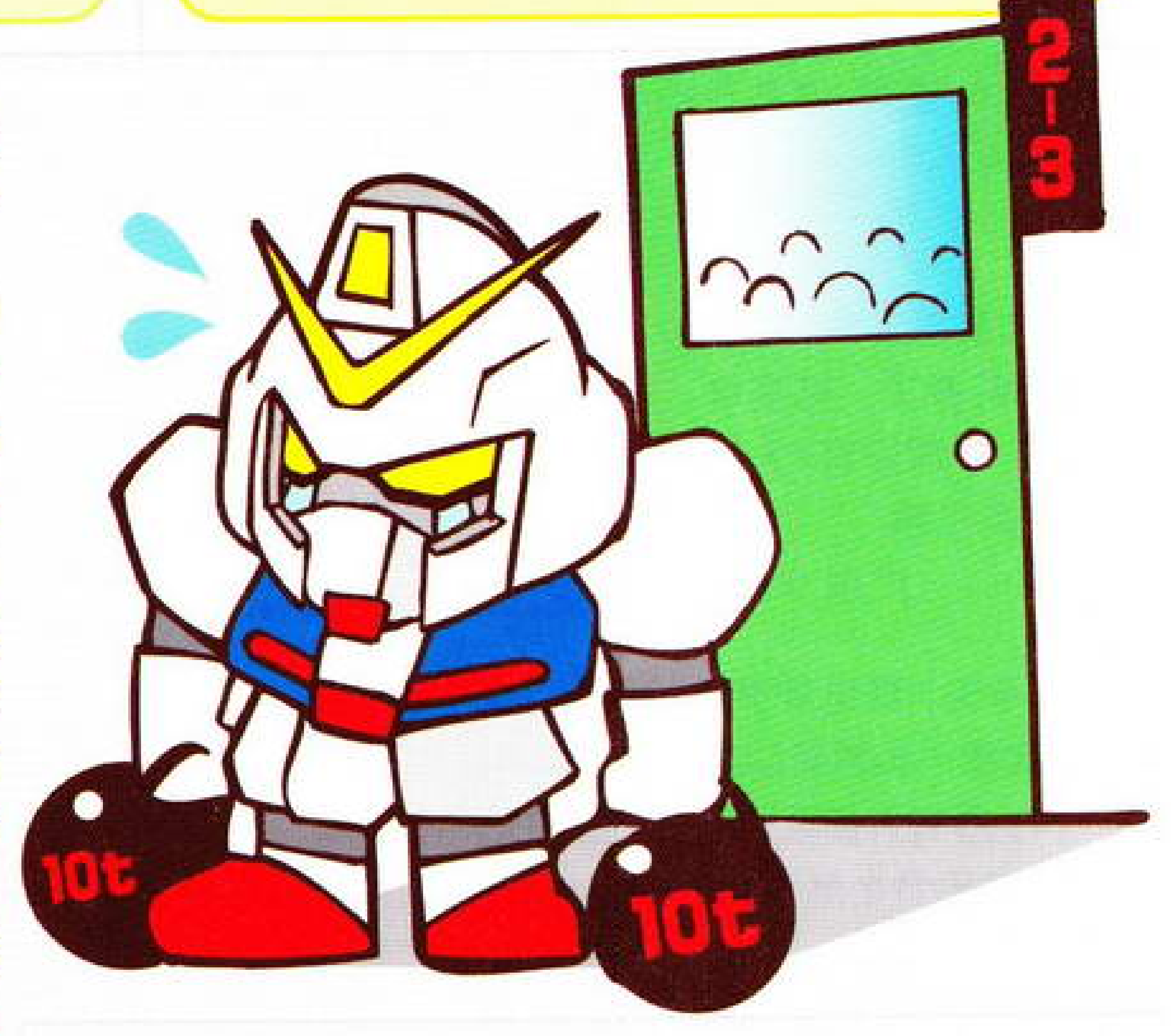
马修：支持蔡振强朋友的"地球引力增加说"，要不就是办公室那个体重秤坏了，自己照镜子没看哪比原来胖啊……

LIKY：看得出是位老读者了，你们拿到书时的快乐，就是我们进步的动力。

众小编好，首先自20辑来发现小编们在每辑的改进和优化中都花费了不少心思，感谢一下。

最近第23辑240页中铭风提到的《机站J》引起了我和身边同学的争论……最终还是确定为笔误。不过也有人始终坚持自己的看法："机站"为缩写，愿意为"如同机器人般，虽常被老师点起来罚站N久却总能面不改色的抗下来的强人。"俗称"站神"。至于"J"，则是金的拼音开头，所以世间又流传有《机站J》即《站神金刚》的说法。

湖北 段杰



铭风：啊……你朋友的理解很有意思。的确是笔误，正确的应该是《机战J》，致歉

马修：也不知是哪个好人发明的，让久坐疲倦的学生站着休息……

我疯狂热爱《梦幻模拟战》（不论哪代），不知能否在GBA上玩。如果能，我愿为你（告诉我方法的人）而死。

辽宁 左恒

胧月：到目前为止，掌机领域只在WSC上出过一款《梦幻模拟战》，并且还不是正传。所以GBA上是无法玩到了，残念。

看信的你肯定不是小编，所以我就不说小编好了。至少你不是文编！

ZHYI416

胧月：看信的表情变成了（－_－），接着石化……

马修：我确实是文编啊。



继续期待大家的意见和建议

看到这里，这本《掌机王SP》也看了一多半了，各位对这辑有什么意见和建议赶快告知小编。还是那句话："《掌机王SP》的成长，离不开各位读者们的支持！"把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现不足之处以便及时改进。为了让属于你、我和大家的《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。请各位掌门人不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。或发Email到pgking@263.net。

也可以直接登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs/）掌机游戏讨论区的意见收集帖直接提出，小编随时欢迎。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、掌上动漫游、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

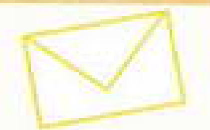
投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

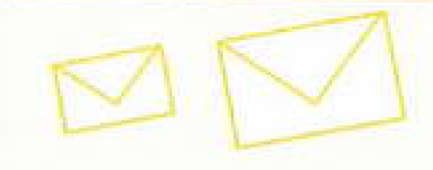
投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020

或发Email至pgking@263.net



《掌机王SP》邮购信息



目前有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑、《掌机王SP》第17辑、《掌机王SP》第19辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第21辑、《掌机王SP》第22辑、《掌机王SP》第23辑、《掌机王SP》第25辑、，定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，也注意地址详细和字迹工整，最好留下自己的联系电话以便于联系。

邮购咨询电话：0931-4867606

小编寄语

马修

◆大概是坐长途火车的条件反射，每次听到列车行驶在铁轨上的咔啦咔啦声时，都会不由自主地犯困，结果这辩做《电车GO》的“特快”时几乎是在睡了醒、醒了睡中做完的，虽然游戏中的雨雾、夜景以及山手线沿线的风光都美丽无比，但我还是……唉，这讨厌的条件反射。

◆生日那天接到了老姐的问候的同时，还回答了外甥女关于蚂蚁和蜘蛛几条腿的问题——这让我想起了小时曾经热衷于昆虫的日子。时间过得真快，现在回忆起往事，很多就像一些与己无关的电影片段一样……



▲生日之际，放一幅蚂蚁的实拍图，对自己那逝去的蹲地上看蚂蚁的童年做个纪念。）

LIKY

◆十一放了三天假，本想出去玩一玩，不过最后想想还是算了，在家好好休息，恢复恢复吧！最近感觉身体状态和心理状态都特别疲惫，需要好好调整调整。于是三天都好好地睡了懒觉，还真是惬意。不过，好好的国庆就这么“虚度”了似乎也说不过去，于是在最后一天下午跟GF去看了一场电影算作纪念——成龙大哥的《神话》。感觉还是挺不错的片子，情节离奇玄怪，场面宏大，而且其中也穿插了成龙一贯的诙谐打斗镜头，推荐大家有机会看看。



雷伊

▲过去的一个月对我来说充满着黑暗与恐惧，又是抽血，又是吃药打吊针的，幸好最后并没什么大碍，真是谢天谢地。这里我想说的是，平时大家在注意保持健康身体的同时，心态也是非常重要的。时常保持一种乐观的心态，万事以平常心来看待，才能更好地享受生活。

▲目前正在热播的青春励志片《加油！金顺》是部挺不错的片子，这种非常生活化的电视剧看起来感觉就是好。

▲今年对日本乐坛来说真是个“解散年”，继I WISH和ZONE相继解散、day after tomorrow中止活动后，著名组合Do as Infiny也于日前解散了，对喜欢J-POP的人来说，这不能不说是一个遗憾。

铭风

◆玩了一下《新生的逆转》，可能是人设换了的关系吧，感觉没想像中好。不过值得一提的是，此话毫无疑问填补了《逆转》史上警察人手紧缺的空白。本以为整个系列中只有系锯圭介这一个警察呢……



◆《最终幻想6》将登陆GBA，这个消息绝对另人振奋啊。整个系列中最喜欢的就是这部洋溢着淡淡忧伤的作品了。期待歌剧院的剧情和厂商所说的新要素。

◆GBA上接连推出了《螺旋破碎机》和《超级火枪英雄》这两个动作游戏大作，其后还有《铸剑物语》等新作，对手中的GBA充满信心。不过，为什么“《口袋棒球》系列”要公布出在NDS上呢？像《口袋妖怪不可思议的迷宫》一样两个机种出两个版本不好吗？抱怨归抱怨，对《口袋棒球》新作依然充满信心。

胧月

◆国庆放假，窝在家与人对战《灵魂能力》和《铁拳》。所幸自己水平尚未退步，战绩颇好。感谢在这两个游戏上分别教导过我的冰佳JJ和虎虎，接着以120分贝高喊："TAKI最高！Julia激萌！"

◆有幸领略LIKY深藏不露的唱功，震惊之余情不自禁爆出一句"LIKY就素那神"，哪知立刻受到某编鄙视"别拍马屁了"。(T_T)这绝对是年度最可悲的诽谤啊。

◆Bandai遵从"早死早超生"的原则草草结束《高达SEED D》，不失为明智之举。

◆一个炮灰型的路人甲瞬杀掉最终BOSS——现在的电影其实还挺有趣。



软饼干

◆第一次过不是七天假的国庆节，上班的人果然跟做学生时不一样了啊，原来很多东西真的要到失去它们后才能够了解到他们的珍贵！各位还有机会享受七天长假的读者们不知这七天长假过得如何，可要好好珍惜啊！

◆PSP上的《怪物猎人》看上去非常不错，其实当年拿PS2版的玩过一会后就对该游戏印象深刻了，尤其是游戏中那些极具特色的武器最让人欲罢不能，期待它的早日发售。

◆看完了《JOEY》的第一季，虽然有点晚，但总算看完了。感觉还行，还算是差强人意吧。但总觉得比起和当年和同学一起看《老友记》时少了点什么，到底是人变了还是戏变了，我不知道……

紫枫

◆十一国庆，有人玩得花天酒地、笙歌不断，譬如说我的一好友；而有人忙得通宵达旦、日月无光，譬如说本人……

◆在同学们开开心心地过节打机时，紫枫又一次地度过了每辑一次的"三天两宿截稿日"；看到本辑《SP》的时候，我应该已经挂了，大家请不要太伤心。(斜里冲出一黑影，一记"升龙拳"准确无误地将某人击至半空："第27辑的内容还没准备好就想挂？门都没有！")

◆玩笑归玩笑，对于编辑及美编辛苦做出的成果，希望大家能够体会到，《SP》正在一辑一辑变得内容更充实、页面更漂亮、版式更活跃；各位同学们在欣赏小编们的文字的时候，也请别忘记了咱们这些死去活来的美编啊。

◆GF过节回家7日，回来后变得更加"珠圆玉润"，实在是佩服未来岳母于营养学上的深厚造诣——毕竟，能够在短短7天内让一个已经很"珠圆玉润"的人再增加4斤的体重，确实是件比较困难的事情啊

◆前日，有一读者朋友来信问道："美编是指美丽的女编辑吗？"紫枫瀑布狂汗——美编其实就是美术编辑而已，大家不要误解。

海文

◆也许是因为开学了吧，读者来信中有不少玩家都提到了自己在学校中因为玩掌机而被家长和老师"双重打击"的痛苦经历。其实在处理学与玩的问题上，海文一直都奉行玩的时候开心玩，学的时候用心学的政策。能否做到这一点就是看每个人的自我约束能力了，在这方面对自己要求高一点，总有一天会尝到甜头的。

◆在玩过某欧美神作后，感觉自己对游戏这门艺术又有了新的认识，自己以前的一些偏见也被推翻，自己果然还有很多要学的。

◆有读者来信对海文的工作表示认可与支持，这对海文而言是莫大的财富。(^_^)



大家快来报名吧！能够知道自己身边有这么多热爱游戏的朋友真是一件幸福的事呢。这个快乐、真诚、美丽的交流空间将为您的游戏生活增添更多的精彩！

We are friends！

姓名：高秋云
性别：女　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《新约圣剑传说》、“《马里奥》系列”
地址：云南省红河州蒙自县奥林匹克体育运动训练中心（自行车队）
邮编：661100
想说的话：我玩电玩时间不长，对很多游戏都还不太熟悉。但阅读《掌机王SP》让我了解了很多游戏，我很感谢它给我带来的帮助，我由衷地希望《掌机王SP》越办越红火，谢谢！

姓名：林文成
性别：女　　年龄：保密
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《黄金太阳》
地址：广东省汕头市金平区公信路桂园47幢109房“薇薇童装行”
邮编：515041
想说的话：中秋晚上，天女散花。仔细一看，不是花，而是各式掌机，欣喜异常。猛一睁眼，原来是南柯一梦……

姓名：韩朝辉
性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：北京市海淀区农大附中
邮编：100094
想说的话：俺好想要一个NDS（PSP也行）。

姓名：詹狄
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《黄金的太阳》、《恶魔城》、《口袋妖怪》
地址：浙江省绍兴市第一中学（分校）高二（5）班
邮编：312000
Email：zhandizhandi@y ahoo.com.cn
QQ：361618406
想说的话：这期的大奖归我所有。

姓名：赵东骅　　昵称：冬瓜
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS（如果中的话）
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《KOF》
地址：江阴市花园五村56幢301
邮编：214400
QQ：317867096
想说的话：希望各位喜欢掌机的朋友用QQ与我联系，写信也可以啦（有心必回）。

姓名：周玮栋
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》
地址：广东省深圳市沙头角鹏湾一区10栋602
邮编：518081
想说的话：爱好游戏的来找我聊吧！

姓名：张枢享　　昵称：盗版诸葛亮
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《约束之地》、《黄金的太阳》、《口袋妖怪》
地址：广东省江门市新会区会城镇振兴三路16座407
邮编：529100
QQ：407899701
想说的话：我要NDS（做梦中）。

姓名：冯霄汉
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》

地址：北京市朝阳区芍药居北里绿雅阁113楼1301室
邮编：100029
Email：wjfejt@163.com
QQ：312870204
想说的话：希望各位《口袋》、《火纹》的爱好者与我一起讨论游戏。

姓名：李果
性别：男　　　　年龄：15
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《恶魔城》、《洛克人》
地址：广西省南宁市马山县白山镇五金公司宿舍楼
邮编：530600
QQ：361883473
想说的话：大家一起来收服神奇宝贝吧！

姓名：潘璇　　　　昵称：芭芭拉
性别：男　　　　年龄：17
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《苍月》、RPG
地址：北京市丰台区东高地梅园小区8栋1号
邮编：100076
QQ：248125125
想说的话：游戏就像老婆，同样陪我一生。

姓名：付星革
性别：男　　　　年龄：16
拥有掌机：GBP、GBA（卖了）、iDS
喜欢的游戏：大作、有趣的、动漫改编的
地址：柳州地区民族师范高中部0406班
邮编：545005
想说的话：我想中PSP呀。

姓名：费思超
性别：男　　　　年龄：20
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏："《马里奥》系列"、《FFTA》、《机战》、《塞尔达》
地址：西安市欧亚学院474信箱
邮编：710065
想说的话：希望通过《掌机王SP》找出全部隐藏人物（朋友）。

姓名：李俊佳
性别：男　　　　年龄：18
喜欢的游戏：《机战》、《洛克人》、《KOF》等好游戏
地址：广东省中山市中翠亨村中山纪念中学高三17班
邮编：528454
邮箱：saki22@tom.com
想说的话：只想认识有缘的你，来信必回。

姓名：罗嘉杰
性别：男　　　　年龄：19
拥有掌机：玩"俄罗斯方块"那个
喜欢的游戏：很多
地址：广东省佛山市顺德区勒流镇黄连接龙直街10号
邮编：528323
QQ：123514347
电话：0757－25666358
想说的话：我想得奖！

姓名：周海明　　　　昵称：喵
性别：男　　　　年龄：14
拥有掌机：GBA（不知去向）
喜欢的游戏：《高达》、RAC
地址：增城市荔城镇东桥路南三巷35号
邮编：511300
想说的话：今次希望抽到我。和我一样喜欢赛车的朋友给我写信吧！

姓名：覃华勇
性别：男　　　　年龄：18
拥有掌机：NDS、GBA
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《逆转裁判》
地址：广东省韶关市第五中学高三（11）班
邮编：512028
想说的话：老天有眼，请让我中部PSP吧！

姓名：田申
性别：男　　　　年龄：20
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏《三国无双》、《机密武装》、《马里奥64》、《机战》、《洛克人ZERO》、《恶魔城》
地址：北京市丰台区万源路南里30栋3单元4号
邮编：100076
QQ：495869819
想说的话：超级索尼任天堂／二台主机在身旁／索尼强，画面棒，能听歌，看录像／任天堂，真花样，触摸双屏真时尚／你需要，他也要，大家都是掌机王。

姓名：张悦　　　　昵称：Dark
性别：男　　　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：与吸血鬼有关的所有游戏、《机战》、"《洛克人ZERO》系列"
地址：山西省晋中市榆次区榆次一中高0306班
邮编：030600
想说的话：想聊《机战》的来找我。



大家有什么攻关上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。最近PSP降级的问题比较多，各位可参看“玩转PSP”里的介绍。

白色PSP不能降级？

LIKY你好，我在网上看到了PSP的降级程序，可以让2.0版可以降级为1.5版，不过有人说白色的PSP不能降级，运行降级程序立刻变为“砖头”，这是真的吗？这关系到我的买机计划，请一定要回答。

pkw

白色PSP完全可以降级，这一点已经被很多人试验证实了，LIKY也亲自拿一台白色PSP试过，降级很顺利，当然，前提是你必须按照正确的步骤来做，关于具体的降级步骤你可以参看“玩转PSP”栏目中的相关内容，白色PSP与黑色PSP的降级过程没有什么不同。不过这里要补充一点，目前，证实不能降级的PSP集中在台湾版的PSP，其他版本的PSP降级基本都没有什么问题。台湾版PSP的编号为1007，大家购买的时候一定要注意了。



▲白色PSP降级完全可行，这是降级到1.5的PSP。

马修，我在知道GBA能模拟其他游戏后就疯狂进行实验，但SFC转GBA的那个软件好多游戏转不出来，好不容易转出个《恶魔城XX》还有一片火莫名其妙地挡着；还有FC模拟器也有一些转不出来；GB转GBA的还可以，但转出来的GBC游戏怎么是黑白的呢？有的转完了还干脆玩不了。我最近才买《掌机王SP》，因此对以前的知道的少，但看软件栏目一直是你主持，所以就问问你，求小马哥回答小弟呀。我用的SFC模拟器是SNES Advance，FC模拟器是thingy、GB模拟器是Goomba，先谢过小马哥了。

河南 熊猫猪

就这些问题，马修也和掌机软件方面的撰稿人小超聊了一下，共同感觉就是大家对GBA的期待太高了，对于SFC的模拟其实很不成熟，支持的游戏也不多，你所说的《恶魔城XX》是少有的几个可以模拟的游戏之一，但还是有贴图错误，就是你所说的火。GBA上的FC和GB模拟器还算不错，但一些特殊游戏如《霸王的大陆》、《九人街霸》以及一些国产FC游戏仍然无法进行模拟；至于GB/GBC模拟器，实际只针对GB游戏进行模拟，但像GB主机支持的一些GB、GBC通用的GBC游戏，Goomba虽然可以支持，但画面是黑白的，而至于《口袋妖怪 水晶》这些GBC专用游戏转换后是不能在GBA上运行的。

不知道我是蠢还是笨，怎么看来看去、玩来玩去、挑战来挑战去，就是不能击杀《机战J》奖励游戏第40关的元一郎。你们的攻略上是说让基拉换上炮击形觉醒后移动到元一郎右侧两格处，然后明人也觉醒，移动到基拉上方利用援护攻击元一郎……试问下，你们发现错误了吗？炮击形的强袭高达是在陆面上的啊……而明人的月战装备是空中的，双方根本就无法进行援护。

levelup 酷酷游戏

空中单位对地面单位进行援护的时候，记得要把空中单位降到地面上，然后双方就可以进行援护了。

LIKY你好，已经入手了NDS版《恶魔城 苍月的十字架》，照你的攻略废寝忘食数天，目前已经达成了100%魂收集，可是找不到混沌戒指，快救救我，到底它在深渊的哪个地方？

hand-talk

其实在23辑的攻略中已经提到了，混沌戒指在深渊冰区域，应该不难发现的啊！是不是你冲得太快了？

各位小编，幸苦了。在下有个小小D问题

想请教：《回转瓦里奥》D版卡在玩翻后再玩的话，其中一些游戏会出现死机的情况，不知小编们遇到过没？（反正我是郁闷死了，不知道是怎么一回事……）如果是正版卡带的话，会出现这种情况吗？最近想买正版的玩，希望小编们能帮俺解答了。

大连 诸葛血亮

我想你的情况应该是极个别的卡带质量有问题。正版卡带是不会出现这种情况的，可以放心购买。

小风，我知道你爱玩《口袋棒球》，麻烦你帮帮我！我玩《口袋棒球5》的甲子园剧情时不知道为什么总是过不了5月24日……一到了这一天就会忽然出现一个大大的“终”字……好打击哦……到底要怎么做？

NaNa.YX

网上最早出的ROM都有个这个问题。去下个完整的吧。

小弟最近刚买进了《十二勇士·战国封神传》，但我开机时却进不去，游戏也读不出来，我按桌面的UMD选项却出现以下几行字：起动するにはシステムソフトウェアをアップデートする必要があります。

而在UMD这个标志下有一个PSP アップデート Ver 1.52这几行字，下面是“开始する ×中止 ○决定”的字样，我按○决定，却出现“アップデートを开始するにはACアタプターをつないでください”的字样，我等了很久也没能进入游戏，请问这是怎么回事？

南宁 王易

要运行这个游戏必须通过游戏内附带的升级程序将PSP的系统软件升至1.52或以上版本方可运行。UMD标志下方的那个就是升级程序。不过升级时必须要将电源连接到PSP上，这样系统才会允许你升级。顺利完成升级后就可以选UMD进入游戏了。

掌机王的小编们：

您们好！我是一名《天地之门》的玩家。我现在刚打倒翠玲先去西方白虎门报信。按《掌机王SP》上的功略，应去找书生界六对话。也许是我太傻，走遍北塞江也找不到界六，恭请小编们给我个方法，越快越好，谢谢。祝《掌机王SP》越办越好

北京 王小可

我来回答你吧，北塞江的地形的确比较乱，界六的家也是不太好找，当初LIKY玩到这里也是找了半天。下面告诉你快速找到的方法，从北塞江的来珍酒家出来后，往左转换一个版面，然后走到最下方便可找到了。具体位置如图所示，可参照图中的小地图。



《耽美梦想》里的卡美优是隐藏角色么？要怎么才能见到他？我玩了三次，只有第二次在游戏中有他出现。我明明三次都没有什么变化啊。

PS：GBA上有没有BL游戏？

广州 陈灵羽

每个星期天都会有参加社团的选项，这时选择参加园艺部就可以看到他了。另，GBA上没有BL游戏。

我最近被GBA版的《牧场物语》迷住了，这里有个问题想请教一下。我知道和小镇内的人搞好关系的话可获得物品，还可以进入以前不能进入的地点。但是为什么安娜总不允许我上她家的二楼？我送了她很多东西了，是不是上面有宝藏，一定要在特定时间发生剧情才行？

zero

虽然图书馆MM家大多时间是安娜留守家中，但当家主人却是安娜的丈夫巴基尔，要得到上二楼的许可，还是要努力与巴基尔搞好关系才行哦。不过即使上了二楼也没有什么特别的东西，普通的住宅而已。





中奖者的反馈

本辑的奖品不光增加了刚刚发售的iGBM，还继续赠送1000个速彩腰包，这就意味着更多读者可以在这里分享他们的喜悦了。还是那句话，参与就有机会！能够看到大家的笑脸就是让小编们最开心的事情了。

姓名:陈曦　年龄:24　性别:女
奖品：记忆棒　中奖辑数：第16辑
地址:武汉市国贸新都B座8楼F
邮编：430022
电话：13995659074　QQ：16746496
Email：landys_chen@163.com
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《FF9》、《FFTA》、《KHA》、《GGX》、《噗哟噗哟》等
想说的话：曾经认为游戏就是生命，然而现在却认为，游戏不过是种娱乐。
中奖感言：生平第一次中奖，看来人品没坏到极至。希望20万抽奖有戏！

姓名：韩亚洲　年龄：26　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第16辑
电话：13241052570　QQ：121632782
Email：pengyou—130@163.com
拥有掌机：GBA SP（黑，已丢）、GBA SP（老婆给新买的！）
喜欢的游戏：喜欢所有游戏
想说的话：游戏人生！人生如戏！健康游戏！乐趣无比！
中奖感言：祝《掌机王SP》越办越好。

姓名:马剑峰　年龄:18　性别:男
奖品：PSP　中奖辑数：第16辑
地址:江苏省扬州市新能源C区11幢102室
邮编：225009　QQ：4975462
拥有掌机：NDS（刚卖）、iDS（不久以后）、PSP（中的）
喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、"《马里奥》系列"、"《塞尔达》系列"、《火纹》、《恶魔城》
想说的话：希望多有来信，希望多交好友，游戏将是连接你我的桥梁，是我们共同努力的方向。
中奖感言：感谢《掌机王》给我这个机会，感谢小编们给我这个机会。总之，千言万语，感激之词尽在不言中。

姓名:金君　年龄:25　性别:男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第16辑
地址:云南省昆明市和平新村九号1单元301室
邮编：650011
电话：13888449794　QQ：56259245
Email：ynjjkm@126.com
拥有掌机：GBP、GBC、GBA SP、小神游SP（中的）
喜欢的游戏：《火焰纹章》、"《塞尔达》系列"、《逆转裁判》
想说的话：感谢参与抽奖的相关人员抽中了我。
中奖感言：为了PSP，继续支持《掌机王SP》。

姓名:孙祥明　年龄:17　性别:男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第17辑
邮编：314300
QQ：357152327
Email：357152327@qq.com
拥有掌机：小神游SP（中的）、GBA×2（卖了）、GBA SP（卖了）
喜欢的游戏：《机战》、《马里奥》、《黄金太阳》
想说的话：买《掌机王SP》感觉不错，只比玩游戏的感觉差了一点点。
中奖感言：小神游SP固然不错，但要是PSP就完美了。

姓名:洪亮　年龄:12　性别:男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第13辑
地址:重庆市渝中区红岩村小学校六年级（2)班
邮编：400043
电话：63632574　QQ：454163389
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《合金弹头》、《忍者神龟》
想说的话：我希望我拥有个自己的掌机让贵刊越办越好
中奖感言：我没中二等奖是不太高兴，可得到记忆棒也是好的，我很激动。



穿越时空的战斗

文 NDSBBS－怀恋众黄昏　编 LIKY

——简评《JUMP超级明星大乱斗》

任天堂，日本著名的游戏厂商，从带给人们无数美好回忆的经典主机FC到如今"犹抱琵琶半遮面"的"革命"，任天堂经历了数十年的发展，积累了无数宝贵的经验，拥有《马里奥》、《塞尔达传说》、《口袋妖怪》、《大金刚》、《银河战士》等一系列招牌游戏，其游戏以全年龄适合以及超高的可玩性而被广大玩家津津乐道，从某种程度上说，任天堂就是高品质游戏的代名词。集英社，日本著名的漫画杂志社，其旗下的《周刊少年JUMP》更是拥有无数我们耳熟能详的梦幻级漫画作品，从伴随我们成长的《龙珠》到如今大红大紫的《火影忍者》，从恶搞可爱的《阿拉蕾》到幕末浪漫的《浪客剑心》，再从令人热血沸腾的《灌篮高手》到伟大的航海冒险《海贼王》，正如集英社的名字一样，优秀的少年漫画都在这里集结，从某种程度上说，集英社就是每个少年漫画迷心中的殿堂。那么任天堂＋集英社等于什么？想必控制动漫中自己喜欢的多名角色进行一场决战是很多玩家儿时的梦想吧。当任天堂要和集英社合作在NDS上推出《JUMP超级明星大乱斗》（以下简称《JSS》）的消息公布之后，大家仿佛看到了儿时梦想实现的曙光。在上面的等式中，左边是任天堂和集英社，游戏和漫画领域的代表者。那么等式右面的《JSS》的品质能否配得上中间的等号呢？在无数FANS望穿秋水般的等待下，游戏终于在8月8日梦幻登场。事实证明，无论从品质还是从销量来说，这款游戏都无愧于中间的等号，不愧为任天堂和集英社联手打造的梦幻作品。无论你是游戏迷还是动漫迷，这款游戏都能让你满意，如果错过那简直就是一种损失啊。下面就让我们一同进入《JSS》那个超越时空、火爆异常的游戏世界吧。



27部新旧漫画中总共150名的人气角色在这里集结，这么多的参与人数，想必在格斗游戏中也可以称"最"了吧。如此众多的角色该如何分配呢？游戏充分利用了NDS的双屏机能，即上屏为普通的战斗画面，而下屏则显示漫画格。游戏系统的重点就在于漫画格系统，就像真实的漫画一样，参战角色用漫画格的形式来表示，种类上分为3类，占4～7格的攻击角色，占2～3格的援护角色和占1格的支援角色。攻击角色是战斗的主力，援护角色可以在战斗中召唤出来进行援护攻击，而支援角色可以提升战斗角色的能力或进行补血，作战时3类角色相辅相成，缺一不可。而空白的漫画格有20格，你要把这3类漫画格恰当的分配其中，怎样

组合全看你自己的喜好了，如果安排得当，让特定的角色相邻，还会提高其相应的能力。我觉得《JSS》的这个系统用得相当的巧妙，因为27部漫画种类繁多，有注重战斗的《龙珠》、《火影》，也有以体育内容为主的《灌篮高手》、《网球王子》，甚至还有恋爱类型的《草莓100%》，怎么叫他们聚在一起来一场混乱的大乱斗呢？总不至于叫樱木花道用眼睛杀人来对抗悟空的龟派气功吧？或者让越前龙马故作潇洒地接住幽助发出的灵丸？或者让东城凌MM进行扔草莓内裤攻击？（大汗）这……这也太离谱了吧，而且对于一款格斗游戏而言显然不合适。于是让原作中不具备什么战斗力的角色去做援护和支援角色再适合不过了，既参与了战斗，又合情合理。

游戏的主要模式是故事模式，其情节虽然老套但也不乏恶搞的地方。J世界由于世界尽头的某人而陷入了危机之中，为了解救这里，其守护者JUMP海盗一直在J世界等待着英雄的到来。玩家要扮演救世主，集合JUMP中各位明星同伴的力量来解救这个世界。J世界中一共有四个岛屿，里面分布着各种各样的关卡，每个关卡的任务不同，其限制也千奇百怪：有以KO对手为目的的战斗，有不能受到对手攻击的逃跑战，也有激烈的宝箱争夺战，限制条件有什么将对手打出场、过关时满血、剩余时间不超过40秒、队伍中的帮助角色要有10个……各种限制条件无疑大大增加了完成任务的难度，要想获得新同伴和新力量的话就必须完成每一个任务，得到漫画格，而漫画格的总数足有657枚，又一项工程浩大的收集之旅啊。这里还有一个拼漫画格的过程，你完成任务后得到的漫画格只是所谓的台词格，中间有几格是镂空的，并不能立刻就能使用的，你要根据台词的内容拼上与台词内容相符的一格的帮助角色才能将漫画格点亮，变成可供使用的战斗或援护角色，这样才能在以后的战斗中使用。可是足足27部漫画啊，要想将其全部拼完谈何容易？虽然都有说明，但是对所有漫画都熟悉的人可能寥寥无几，再加上说明全是日文的，对我这样的“日文盲”而言大部分只能靠运气和直觉了（汗！），好在《掌机王SP》23辑上有完全攻略，这样全部拼完也就不是什么难事了。（广告时间^0^）

有些关卡会以某部漫画为主题，开头会出现一些漫画中的经典镜头，真是让人备受感动啊。最后经过一路的艰苦奋战来到最终关，出现在大家眼中的最终BOSS竟然是《阿拉蕾》中邪恶的天才科学家马西利特博士和他开发的“牛奶糖”机器人，看着博士那搞笑的样子很难将他和



最终BOSS联想到一起，可是别看他个子小小的，可是很厉害的哦，又是杀虫剂又是大便攻击的。（汗啊！）通关之后还可以继续那漫长的漫画格收集之旅，当战斗总数或是漫画格收集到一定程度时还会出现分支道路，而很多强力的角色都是在分支里拿到的。

对于一款格斗游戏而言，战斗的手感相当重要，这点《JSS》没有让人失望。游戏的操作和《任天堂全明星大乱斗》有些类似（都是老任的东西啊），利用简单的方向键和按键的组合就可让角色使出各种不同的轻攻击、重攻击和必杀技，这就大大减少了操作上的难度，使得像我这样的格斗苦手也能玩得异常爽快。操作的手感非常好，控制按键节奏来使用不同的攻击很容易形成连击，而最后还可以使出动漫角色的招牌必杀技来华丽地完结对手，养眼之余也让熟悉动漫的玩家倍感亲切。而对于NDS这样的异质主机不来点创新就太可惜了，游戏下屏的漫画框正是游戏战斗中有意思的地方，点击下面的漫画框你能进行战斗人物的切换和使用各种援护技和帮助技，利用这些可以衍生出各种战术，会让战斗更加丰富，更加精彩。如果从当前角色开始，按照一定的顺序点击战斗角色的话还可以使用梦幻连击，那可是华丽又实用的招数哦。还有更加华丽的合体技，就是发动相对太慢而实用性不高，不过拿来欣赏还是相当不错的。战斗中会出现的各种道具也增添了战斗的丰富程度。如果要用3个词语来形容《JSS》的战斗的话，那就是：华丽，爽快，火爆。

游戏还拥有众多的隐藏要素，其中最经典

的就是在标题画面画出人物卡片。听起来有点玄吧，也就是标题画面的时候在下屏一定的位置画出人物对应的图案就能获得其漫画格，已知能画出的角色一共有4个，比如月亮代表了一护，篮球鞋代表樱木，而悟天是五角星，卡卡西则是树叶，这些角色本来都是流程的中后期才能拿到的，在初期就能使用是不是很爽呢？让人颇感遗憾的是，居然没有画出大便就能得到阿拉蕾这个“隐藏要素”？（众：好恶心的家伙！）游戏中其它的一些小秘密也颇有意思，玩了这么久你有没有发现剑心、游戏和鸣人可以进行三段跳呢？试过《家庭教师》的主角和《吹奏吧！嘉卡！》的主角空中连打Y键能飞行一小段距离吗？而6格悟空的必杀元气弹的威力和组合中帮助角色的数量也有着一定的关系……这些容易被大家忽视的小要素其实是很有趣的。一些玩家老是抱怨《JSS》耐玩性不高，但我相信如果你用心去玩的话，一定会有不少有趣的发现。

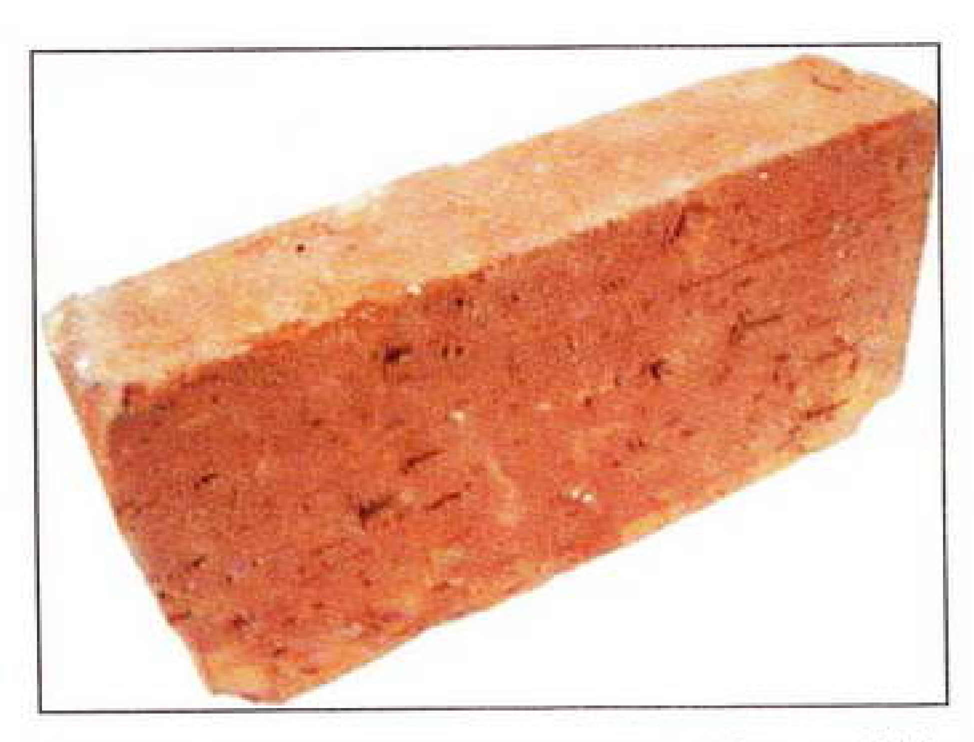
既然游戏中有阿拉蕾、悟天克斯、樱木花道以及《爆裂鼻毛真拳》中一系列的搞笑角色，那么游戏中也怎会少了恶搞的成分呢？如果你觉得流川枫骑车睡觉压倒一片的援护攻击、阿拉蕾的巨型大便和“力劈地球”的必杀或是悟天特斯的泡泡糖必杀还未够班，那么来看看那将恶搞精神发挥到极致的合体必杀技吧。虽然任何攻击角色都可以使用合体攻击，但是只有特定的角色一起使用时才会出现独特的合体必杀技。人气角色卡卡西和《银魂》主角阪田银时都是喜欢看书学习的好儿童（卡卡西的FANS立刻飞来一块板砖），那么他们的合体技是什么呢？只见卡卡西摸出一本书，银时立刻凑上前观看，只见他们一边翻书，一边思索着什么，他们就这样翻啊翻，翻啊翻，漫长的等待让我快失去耐心，怀疑他们所看之书乃《PLAYBOY》之流的时候，突然他们像是领悟到什么一样，（一定是H的真谛！邪恶的笑ING……）。全身发光，代表友情的拳头也紧紧握在了一起，原来这个合体技仅是加个无敌(还可以笑死敌人？)，亏我等了这么久；而《乌龙派出所》的主角“两先生”和女海贼奈美都是极端的拜金主义者，他们的合体技自然离不开钱了，奈美骑着摩托装着金块在前面飞驰，而可怜的“两先生”在后面气急败坏地穷追不舍，大概是奈美偷走了他视为命根的金块了吧；最搞笑的莫过于短笛和马斯利特博士的合体技了，只见短笛和博士像模像样的比划着《龙珠》中经典的合体动作，随后华丽登场的竟然是长着一个绿皮肤、头上还有一对触角、外形却是博士一样的怪物，(谁说我是怪物，叫我短利特博士，或是叫我马斯笛博士也行！）然后这个怪物口中吐出一大堆稀奇古怪的话语攻击敌人，威力还不小呢。看到这里的时候我简直笑得趴在地上都起不来了。其他的合体技也很精彩，搞笑高手悟天克斯和阿拉蕾共同吐出的威力惊人的冲击波；用剑达人剑心与索罗舞出的“奥义！三千龙闪！”；悟空和鸣人的“超·螺旋元气弹”；麻仓叶和黑岐一护共同划出的“大后光月牙”……真是精彩不断，搞笑不断。

正如“金无足赤，人无完人”一样，依本人的愚见，游戏还是有一些让人颇感遗憾的地方。因为是格斗游戏，那我们就从战斗上说起吧，游戏缺少了空中防御和空中必杀，还没有前冲和急退，只能徒步走，这对战斗时的感觉多少有一点影响，但是问题不大，关键的在于战斗的时候有时需要用到触控笔操作(比如梦幻连击，用手触摸的话基本上发不出来)，这对游戏的节奏有很大的影响，让人手忙脚乱，这时感觉触控笔的操作简直就是多余的；其次，游戏独特的漫画格系统也有不合理的地方，特别是在援护格上面，一些3格的援护格的作用反倒不如2格的，虽然增加了一格的空间但没有体现出多那一格的价值，所以他们也就无可奈何的成为了千年冷板凳；最后，也是最致命的一点，电脑的AI确实不高啊，故事模式下基本上就没有什么难度，时间一长了难免会有一点无聊，这游戏联机才是王道啊，玩单机的话纯属资源浪费。我再发一点个人的小牢骚，都NDS了，画面和音乐还停留在GBA水平，而且没有语音，我是多么想在游戏中听到那些主角发必杀时热血性感的声音啊！

总之，这是每一个NDS玩家都要试试的梦幻游戏。为了亲身感受这场超越时空的华丽战斗，才入手NDS的我都快要身无分文了，隐藏多年的独门内功“挨饿功”也得以重出江湖，真可谓“衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴”。(不想体重不足三位数的热血男儿就不要学我哦！）在我饿得头昏眼花的时候，出现在我眼前的不是用以充饥的面包，也不是我最喜欢的重庆火锅，而是……而是那梦想中经过超级进化的《JUMP超级明星大乱斗2》……

何谓砖头

文 NW旅团 aironline 编 LIKY



砖头，人人见过，一种扁扁的立方体，曾经是建筑的基本材料，近年来由于新型建筑方式的推广，砖头已经有被淘汰的趋势了。砖头有一些特征，比方说大、厚、重，常常作为主要属性来形容一些早期出现的掌上物件。例如早期的BP机，早期的手机，或者早期的GB。本人就曾经拥有过一台黑白GB，亦称砖头机。

不得不说上个世纪八十年代出生的人是幸福的。我们和解放后出生的父母们一样曾经把冰棒和冰糖葫芦当做主要零食，现在却可以对着wall's或者伊利之流的各式冷饮大皱眉头，发誓要去哈根达斯腐败一下。我们曾经和上百年前的老祖宗一样靠玩泥巴、打弹子打发童年早期的时光，现在却可以坐在液晶屏幕面前对一块满是按钮的塑料板敲敲打打，或看着不要钱的各国大片，或花上几十几百块的钱买一些游戏。更幸福的是，我们虽然还是大好青年，但一谈起童年往事，都可以老气横秋的来这么一句打头：故事要上溯到上个世纪XX年代……

那么，我的砖头机的故事也要上溯到上个世纪90年代的中期。与大部分人喜欢的开头“一个偶然的机会认识了XX”不同，我与GB的结识有它的必然性。我可以说是较早地接受电子游戏熏陶的人群之一，对于GB的研究早在1994年就开始了。（虽然那是在GB发售之后5年了……）那时我在越来越严重的意识到去游戏机房打机的各种弊端——被小流氓欺负，被家长和老师逮，严重的资金缺口等等之类的情况下，于是我开始探索一种适合我这样的老实巴交的电玩爱好者的解决方案。



与我共同进行探索的是我的同班同学Mr.Kim，他是朝鲜族人，和金日成一个姓，现在大概叫金师傅或者小金师傅之类。就是在此人的帮助下我有幸阅览到他叔叔的所有电玩杂志，还体验到了他叔叔的在当时绝对是奢侈品的所谓次世代游戏机PlayStation。我和他探索研究的共同结果就是日本任天堂公司出品的掌上游戏机GameBoy。我们深信这台机器是适合我们的工作环境以及我们的收入水平的最佳解决方案。

由于Mr.Kim有着比我深厚的游戏基础以及比我执着的信念再以及最重要的比我充足的资金，他很快就把解决方案变成了行动，通过邮购入手了一台黑色GB及软件。于是我就流着哈喇子看着他开机，听着那极其具诱惑力的“叮”的一声开机音，然后无限向往的以标准的45度的俯视视角看着那美轮美奂的黑白液晶屏幕上的点阵图案优雅地华丽地移动着。在Mr.Kim的先锋模范作用影响下，为了实现我的解决方案以及治疗我由于流哈喇子过多产生的轻度脱水。我奇迹般地在不到半年（不包括寒假）

的时间里凑齐了400大元人民币，换来了一台优雅的、华丽的、马来西亚产的纯白色限定版GB。当然这台机器是限定版的事实是多年后我的电玩知识有了长足的进步以后才知道的，当时能买到这样一台机器用现在的科学观点来解释的话，大概是因为我当时的RP十分完美。于是，我就成为了当时在中国为数不多的拥有GB的初中生之一。现在想想在那时的邮购业大环境下居然可以毫无问题地两次邮购来GB这样的东西，不得不再次对我和Mr.Kim当时的RP感到十分满意。

接下来的日子似乎应该是一机在手，别无所求了。在开始的一段时间内我认为拥有GB就等于拥有整个世界了。可惜我毕竟是见过世面的人，PS上《最终幻想VII》的极为优雅、极为华丽的（我知道我已经是第三次用这两个词了－ －v）CG动画撼动神经的效果明显要强于优雅的黑白液晶上的华丽的点阵画面，让我醒悟除了我拥有的这个世界还有别的世界，俗话说外面的世界更精彩不是没道理的……于是GB很快从世界的枢纽沦为它本来的身份——一个玩具了，这种事情在我们的成长过程中时常发生，从棒棒糖到女朋友都是如此，不足为奇。不足为奇之后，我又伤感地发现，之前谈到的三个问题，GB并没有给予很好的解决。

须知虽然是玩具，GB同时也是一种十分具有注意力集中效果的工具。当年我把GB借给某女生玩。在她打机的过程中，对于她那个年龄通常十分敏感的刺激她居然都可以忽略……现在想起来不仅感慨，那个时候敢做的也就是拽拽她的辫子扭扭她的耳朵而已，没有取得更进一步的研究成果，真是愧对读者。（编：……）这种强注意力集中效果是GB超强的娱乐性的必然产物，它的副作用的体验者除了我的女同学之外还有我本人，例如在本该很老实听话的空间——家里，和本该发愤努力时间——中考前，打机被老爸活捉，那种体验其实和在游戏室活捉效果差不多，只是观众少了场面不够壮观。活捉之后自然是机子被没收藏起来，不过幸好我家里就那么点大地方，找个合适的时间把机子翻出来就可以了。这样的地下打机战争与没收、反没收战争在我不合理拥有GB的4年间（初三到高三）也只发生的不足4次，问题倒不是很大。

之前说过购买GB的一个理由是去游戏室打机的资金缺口很大。但不久之后街机市场发生了急剧的变化，游戏室的游戏币贬值到了和一角人民币等值。而在GB上却要有一轮又一轮的资金投入来更新游戏软件。记得1995年《口袋妖怪》刚刚上市，次年我就通过非法途径拥有了该款游戏软件（不要歪想，所谓非法途径只是违反了版权法而已，我的责任不大）。代价是八十五元人民币，有那个钱其实够我出没游戏厅潇洒两个月了。如今惟一值得欣慰的就是在看到祖国的少年儿童们痴迷《口袋妖怪》可以用他们极其痛恨的语调显摆显摆：“叔叔当年玩《口袋妖怪》的时候的你还在那啥那啥呢！”总的来说资金缺口问题没有解决，当然现在我已经明白，人生中资金缺口是一个永远无法解决的问题。



其实仔细想一想，小流氓问题也不是GB能解决的。要知道小流氓这种事物不仅只出现在游戏机房，学校大门的内外两侧区域或者公园之类的地方都可以见到。而为了避免没收与反没收战争的发生。我和Mr.Kim的打机活动常常要选择上述地区。不过十分幸运的是我们在外打机的活动从来没有引起小流氓的注意，这个除了归结为我的RP完美以外，和我们很快成长为高中生有很大关系。毕竟小流氓的等级要达到一定的级数才可以对高中生产生威胁，而等级更高的多半转职成流氓，也懒得打我们的主意。所以我们这个服务器——哦错了，是小区——可以威胁到我们的GB安全的小流氓出现率就相当的低了。于是我的GB安稳地逃过了它最大的威胁而一直存活到7年以后。

7年以后，那年我大约大三，在GBA入手以后把GB借给了我的表妹，可惜她的老爸不像我的老爸一样了解一台限定版纯白色GB主机的价值，他以我表妹玩游戏机导致学习成绩大幅下降为由，把GB拿去实现它最低级的功用——当砖头扔到楼底下去，却没有命中任何有价值的目标。（其实没命中才是万幸，否则轻则赔偿费重则医药费）我是最近去我表妹家的时候顺便问起才得知这个噩耗，于是写下此文纪念我生命中第一个奢侈品。一并纪念中国掌机玩家先驱之一的Mr.Kim和被我用来做注意力测试的那位女同学。同时将这篇文章献给各位曾经在各个领域使用过各类砖头机的朋友们。

文 耳机咪咪 编 LIKY

我与JS的故事

相信大家一提起JS肯定熟悉得不能再熟悉了。这么一个特殊而又和我们广大玩家形影不离的职业，可以说是叫大家又爱又恨：因为你想玩游戏或者寻觅一些自己想要的装备就必须要和他们打交道，而如果你运气不好，正碰上他心里不爽的话，那么就准备挨宰吧！凭我多年纵横于本地游戏界的经验来说，JS也不是那种特别没人情味的家伙。当然，指大家混熟而言。如果你没有混熟而且又凑巧是个新手的话，那可要小心了！首先要说明的是，本文里面所说的主人公和事件，基本上是根据我的真人真事改编的。如果有人要对号入座的话，不要说我没提醒你哦！OK，下面就要谈谈今天的重点人物了。现在贵为本地JS第一的“瓜子老大”。

话说在本地游戏业基本还是混沌之时（就是什么也没有的情况下），瓜子老大独具慧眼，在一片不大的门面里开了全县城最大的一家电玩店！（两节柜台）在大家还以为MD最好的时候，把PS带给了我们这样一群所谓的玩家面前。不用说，他肯定是把这群贫下中农的眼球和口袋给吸引住了。那段时间本地第一电玩店几乎每天都是门庭若市，两节柜台前面挤满了大批身高一米五左右的狂热电玩者。当时我们的口号是：不求一玩，但求一看！虽然玩的人不是很多，但是禁不住你偶尔玩一下，我偶尔玩一把。时间一长，瓜子老大自然是挣得稀里哗啦的。我也在那里体验了一把“上帝”和所谓的“高层”感觉，在周围N多脑袋的簇拥下，接过热乎乎汗津津粘巴巴的手柄，与高科技次世代多媒体的PS来了个亲密接触……没等十分钟到点，瓜子老大就喊：“你时间到了！下一个！”谁叫我只有五毛钱呢，也就是在那个时候，我决定将来一定要自己买一台玩玩。到时候只有我向别人喊的份，谁要敢向我大喊大叫的话，我就踢他的屁股！

转眼几年过去了，瓜子老大的阵地也由原来的两节柜台，扩张为一家独立的专卖店。门口也不再是贴着张破纸歪歪斜斜的写着游戏店了，而是换了什么什么《最终幻想》男主角的大个招牌，恨不得离一公里就让你看见。PS已经不见了，取而代之的是PS2和Xbox。但是在他那里玩的人却有那么一点少了。因为大家都说瓜子老大比乌鸦还黑，我倒是无所谓，因为我又不怎么和他来往。可是后来我还真没想到自己还就自投罗网了。

事情的起因很倒霉，我们家被盗了，PSone和电视全没了。等到后来小偷被捉到，东西拿回来以后我才发现，我最心爱的PSone竟然说什么也不通电了。没办法，只好拿到瓜子老大那里去看看。（说到这里我就气，为什么别人就不会修机器呢！如果我知道别人会修的话，鬼才去他那里。）瓜子老大看了看，说要修的话，拿100吧！我几乎要吐血，我买才多少钱啊。再说，连我这个外行都可以猜到肯定是烧了保险之类的小问题，凭什么这么狠啊！我说：“那我不修了，你看可不可以收呢？”“120！”我又要昏倒……“你，你怎么就知道一百一百的给啊！我干脆抱回家压箱底算了。”看我要走，瓜子老大很“人道”地说：“那80吧！最低不行了。”我无语，只好认宰。

曾经在GBA SP刚刚出现的时候，我们几个狂热的游戏中坚者便决定各买一台。以便将来可以“众乐乐”，继续将我们的游戏联盟发扬光大！大家砸锅卖铁，穷尽九牛二虎之力，终



于在瓜子老大那里买到了朝思暮想的SP！可是，可是，大家高兴了两天就发现一个很严重的问题……瓜子老大竟然没有给充电器！回去



一问，老板竟要我们每个100大元……真是要我们死的心情都有。本来的高兴心情荡然无存……于是在求助无果的情况下，我们的“七支剑”仅剩下二支剑，除了二位比较大款的花了100买了充电器，其余人又把机器卖给了老大。如果我的数学水平没有太严重的失误的话，这个笑眯眯的家伙又从我们几个可怜的笨蛋身上赚了XXXX元！如果不是因为就他这里有SP，如果不是因为我们狂爱着游戏，早就不上他这里来了！那天晚上，我望着漫天繁星许了一个愿望：愿上帝落下颗流星把瓜子老大砸入地下吧！（罪过罪过）实在不愿意再想起他给我们的伤害了。

有那么一天，我们路过瓜子老大的店时，他竟然不在里面，后来听说是玩《FF Ⅷ》过于投入，连续两天只喝稀粥度日，不眠不睡，终于眼前一黑昏倒在电视旁边，在医院住了半个月才出来，真是叫我们心里恶毒地痛快了一把。

前几天因为手里有了烧录卡，所以打算把64M的《KOF EX2》卖给瓜子老大。因为看见他那里卖价40，所以我觉得怎么也可以卖20吧？一进门就听见他正在和别人侃呢：“你看看现在的杂志把我们（注意他这里用的可是我们！一下子就把所有的电玩店老板一网打尽了）称为什么‘JS’，我都不知道是谁给起的。你说，这不是藐视我们吗？以前还有那么点样，叫我们BOSS，现在可好，做生意还要背个骂名，你看我容易吗我！”看见我进去了。瓜子老大立刻换了笑眯眯的表情说：“有什么事情啊？”那样子简直做作得有点让我恐怖。“你看看这个卡可以卖多少钱？”他接过去看了看——“10块！”“有没有搞错！你这里不是卖40吗？”瓜子老大换了个很认真的表情说：“那个，是没错。但是你这卡又不是新的，你看，封面都有磨痕了哦！都这么旧了，我是看你是老顾客才给你优惠的。不相信吗？昨天我收了个街霸，也是64M的，我才给了他8块。8块！你看看！”说完从柜台下面开始翻找起来。我实在是不忍心看他那么辛劳地费力下去，更不忍心把我的8成新的卡带就这么卖掉，于是连忙飞也似地逃了出去……

从那以后，基本上我已经不怎么从本地买游戏了。因为我实在是怕瓜子老大那种周扒皮似的顽强和坚韧不拔的黑到家精神。我现在最大的愿望就是瓜子老大可以被流星砸到……或者被什么外星人绑架到别的星系里去，那样我就算真正的解脱了。

更正

17辑“掌机王自由谈”栏目中《任重道远——神游行货之路》一文的作者应该为“王迪”；25辑“掌机王自由谈”栏目中《精品店外的精品》一文的作者为“RoWaiWah”，特此更正。由于编辑的失误，给文章作者带来麻烦，也在此致歉。

掌机游戏综合发售表

10月下旬NDS和PSP都有数款值得期待的作品推出，其中NDS的软件阵容尤为强劲。《为你而生》、《天堂独太2 生命的天平》都是去年12月随NDS首发的原创作品的续作，比起前作来在游戏内容上也都有一定程度的提高；《口袋妖怪方块》和《超级碧奇公主》都为超人气系列的外传性作品，玩起来应该会别有一番滋味。PSP方面，《脑力锻炼器》和《福福之岛》也都是较受瞩目的作品，但前者能否像NDS版那样风光无限目前还不得而知。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.红色方框内的游戏为受瞩目游戏。
3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

GAMEBOY ADVANCE

2005年

10月13日	通勤一笔 通勤ヒトフデ	Nintendo Konami	ACT TAB	2800日元 4980日元
	游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王！ 遊戯王デュエルモンスターズGX～めざせデュエルキング！			
10月15日	模拟人生2 The Sims 2	EA	SLG	29.99美元
10月27日	开拓者物语 フロンティア　ストーリーズ	MMV	S・RPG	4800日元
	国夫君 热血收藏2 くにおくん熱血コレクション2	Atlus	ACT	4800日元
11月 3日	神奇！七星宇宙海贼 みらくる!ぱんぞう 7つの星の宇宙海賊	Atlus	ACT	3800日元
11月17日	口袋妖怪不可思议迷宫 赤之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	Pokemon	RPG	售价未定
11月23日	洛克人EXE6 电脑兽古雷伽 ロックマンエグゼ6 电脑兽グレイガ	Capcom	A・RPG	4800日元
	洛克人EXE6 电脑兽法路萨 ロックマンエグゼ6 电脑兽ファルザー	Capcom	A・RPG	4800日元

Nintendo DS

2005年

10月13日	雾都奇谭 迷失少女 ロンドニアンゴシックス～迷宮のロリィタ～	Megacyber	A・RPG	4800日元
10月17日	史酷比 Scooby-Doo! Unmasked	THQ	ACT	29.99美元
10月20日	为你而生 赤ちゃんはどこからくるの?	SEGA	ACT	4800日元
	研修医 天堂独太2 生命的天平 研修医 天堂独太2 ～命の天秤～	Spike	AVG	4800日元
	超级碧奇公主 スーパープリンセスピーチ	Nintendo	ACT	4800日元
	口袋妖怪方块 ポケモントローゼ	Nintendo	PUZ	3800日元
	福星小子 无尽夏日 うる星やつら エンドレスサマー	MMV	AVG	4800日元
10月24日	模拟人生2 The Sims 2	EA	SLG	34.99美元
10月27日	翼 编年史 ツバサクロニクル	Arika	AVG	4980日元

2005年

	SIMPLE DS系列 Vol.4 消方块 SIMPLE DSシリーズ Vol.4 THE ブロックくずし	D3publisher	PUZ	2800日元
11月 2日	摩擦 红侠乔伊 ビューティフル ジョー スクラッチ	Capcom	ACT	4800日元
11月 3日	漫画家成长物语 まんが家デビュー物语DS～あこがれ!まんが家育成ゲーム～	TDK	AVG	4800日元
	众乐乐大全 だれでもアソビ大全	Nintendo	ETC	3800日元
11月10日	大人のDSゴルフ 成人高尔夫DS	Nintendo	SPG	4800日元
	绘画方块战! 勇者王我王凯牙篇 お絵かきパズルバトル! 勇者王ガオガイガー编	Sunrise	PUZ	4800日元
11月17日	冒险王比特 魔人对狩魔战士 冒险王ビィト ヴァルデル バーサス バスターズ	Bandai	RPG	售价未定
	口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	Pokemon	RPG	售价未定
11月23日	索尼克 冲刺 ソニック ラッシュ	SEGA	ACT	4800日元
	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负! 记忆力 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负! 记忆力	Interchannel	ETC	3800日元
	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负! 集中力 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负! 集中力	Interchannel	ETC	3800日元
	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负! 判断力 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负! 判断力	Interchannel	ETC	3800日元
11月24日	狂热噗哟噗哟2 ぷよぷよフィーバー2	SEGA	PUZ	4800日元
	Crokect! DS 天空的勇者们 コロッケ! DS 天空の勇者たち	Konami	A・RPG	4980日元
	SIMPLE DS系列 Vol.5 网球 SIMPLE DSシリーズ Vol.5 THE テニス	D3publisher	SPG	2800日元

PlayStation Portable

2005年

10月20日	东北大学未来科学共同研究中心川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版 东北大学未来科学共同研究センター川岛隆太教授监修 脑力トレーナーポータブル	SEGA	ETC	2800日元
	火爆狂飙 传奇 バーンアウト レジェンド	EA	RAC	4800日元
	福福之岛 福福の岛	SCE	AVG	售价未定
10月24日	极限滑雪 征途 SSX on Tour	EA	SPG	49.99美元
10月27日	新纪幻想 圣魔之魂Ⅱ 无限阵营 新纪幻想～SS Ⅱ アンリミテッドサイド～	Idea Factory	S・RPG	4800日元
11月 1日	机关 Tokobot	Tecom	ACT	29.99美元
11月 2日	机动警察之MINIPATO 机动警察パトレイバー かむばっくミニパト	Bandai	AVG	4800日元
	装甲核心 方程式前线 国际版 アーマードコア フォーミュラフロント インターナショナル	Fromsoftware	SLG	2800日元
11月10日	漫画同人会 携带版 こみっくパーティー ポータブル	Aquaplus	AVG	4800日元
	实况NBA06 NBAライブ 06	EA	SPG	4800日元
	金色的琴弦 金色のコルダ	Koei	AVG	4800日元
11月17日	TALKMAN TALKMAN	SCE	ETC	5800日元
11月23日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌 英雄传说 ガガーブトリロジー 海の槛歌	Bandai	RPG	4800日元
	牧场物语 中秋满月 男孩版&女孩版 牧场物语 ハーベストムーン ボーイ&ガール	MMV	SLG	4800日元
11月24日	狂热噗哟噗哟2 ぷよぷよフィーバー2	SEGA	PUZ	4800日元

VOL.26

口袋光环 精彩内容导视

GBA新作集锦



收录了体育热作《马里奥网球 Advance》和 GAME FREAK 的创意动作游戏《螺旋破碎机》的介绍影像。

NDS新作集锦



用实际操作来让大家了解《逆转裁判 新生的逆转》的进化之处。此外还有《超级碧奇公主》等 NDS 游戏的影像。

PSP新作集锦





收录影像：《LocoRoco》、《赝品画廊》、《火爆狂飙 传奇》、《高达 战争策略》《电车 GO！携带版 山手线篇》等 PSP 新作的影像。

热血最强



让我们看看演示者如何在《洛克人 EXE5 布鲁斯小队》中用 10 种方法在 10 秒内秒杀 BOSS 的吧。

影音欣赏



《超级机器人大战 J》 战斗画面欣赏

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第24辑大奖揭晓 458名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机

广东省广州市　罗冠乔

二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS

上海市　周黎舜　　北京市　齐艺

三等奖5名：大陆行货版小神游SP

青海省西宁市	张滔	北京市	沈淇		
天津市	杨子旭	广西梧州市	欧阳西西	贵州省贵阳市	张秋桨

四等奖50名：游戏主题T恤衫



广州市	雷枫岚	常熟市	殷志坚	广州市	周炬伦	无锡市	顾方	宁波市	吴书韵	长春市	孙磊	浙江大学	李平		
成都市	王佳春	上海市	金鹏飞	深圳市	文嘉俊	温州市	林橙霞	天津市	吕俊澄	三河市	吕强	北京市	刘秋杰		
梧州市	李骏	徐州市	许淼	湖州市	曹志强	上海市	王君	柳州市	阳瑞琦	玉林市	黄雕	宁波市	徐吉		
韶关市	赖俊	福州市	陈新	南宁市	赖俊秀	上海市	王树英	南宁市	罗力王	杭州市	黄辰羽	成都市	李克洲		
天津市	王恒	上海市	王政	广州市	曹德海	成都市	姚嘉成	北京市	杨辰	福州市	吴俊阳	天津市	李喆		
南昌市	荣权	阳江市	欧阳毅	台州市	何攀	北京市	付可佳	上海市	方志毅	合肥市	吴韶伟	太原市	卢锦华		
南宁市	黄鑫楚	北京市	姜海波	成都市	王翔宇	北京市	李杜	北京市	刘淑琴	上海市	谢昉源	上海市	薛春	武汉市	杨光

五等奖50名：《FF X》金属封面笔记本



三河市	白少博	成都市	郝思远	广州市	花宇	天津市	房立斌	张家港市	李晨	贵州大学	潘小锋	贵阳市	卜树森		
上海市	王淳	珠海市	孙维海	广州市	李俊杰	杭州市	陶愉	上海市	闻千里	玉林市	杨海健	南京市	武学臣		
昆明市	张晓宾	佛山市	冯嘉豪	上海市	余大裕	贵阳市	李怡喆	南昌市	刘迅	上海市	刘彬	南京市	许高强		
武汉市	陈芳欣	烟台市	宋钊	北京市	徐平	合肥市	李洪涛	贵阳市	马涛	上海市	陆敏斐	扬州市	史力		
石家庄市	宋磊华	钦州市	康一鸣	成都市	段春	贵阳市	杨晓波	北京市	闫志文	无锡市	袁渊	南京市	曹鲁宁		
北京市	彭嘉豪	南京市	蔡培	上海市	顾晓敏	泉州市	张伟杰	南京市	方亮	贵阳市	刘璐	扶绥县	玉正辉		
北京市	孙世峰	北海市	林峰	广州市	钟毅麟	北京市	赵兴元	重庆市	王翔	上海市	金东海	海宁市	朱程程	永康市	胡盼

六等奖50名：尤娜挂饰手机绳



镇江市	朱文靓	湛江市	吴振海	上海市	吴王翔	连云港市	李信	上海市	张肇平	昆明市	刘开宁	常州市	周曜		
湖州市	陈西辰	上海市	王力何	上海市	胡喆峤	广州市	陈志健	海口市	吴淑线	杭州市	黄佳伟	常州市	李先捷		
张家港市	朱海军	上海市	李文烨	上海市	陈宇亮	广州市	王智晔	广州市	黄斌	无锡市	陈甜甜	常州市	瞿一波		
上海市	沈政君	上海市	冯泾伟	珠海市	李程	北京市	张默涵	东莞市	黄栩琰	上海市	孙波	南京市	刘显贵	常州市	陈延生
上海市	王志佳	深圳市	彭飞	广州市	谢玉萍	广州市	邱永宁	哈尔滨市	马翔	厦门市	傅诚辉	南京市	黄磊		
无锡市	周星杰	汕头市	林继洵	杭州市	陈宇	广州市	王钰恒	北京市	冯西汉	青岛市	付兆斌	柳州市	周泉		
常熟市	金涛	上海市	祁炜	上海市	丁喆	广州市	唐琦	成都市	金菲菲	上海市	陈昕智	上海市	王海璐		

纪念奖300名：运动护腕

上海市	茅捷鸣	韶关市	刘俊	高州市	曾柏健	北京市	王浩	北京市	李明瀚	鞍山市	任昊		
广州市	陈光晔	南宁市	周祺	北京市	王丽娟	厦门市	陈鸿裕	高州市	李创森	哈尔滨市	孔德龙	苏州市	孟亦帅
上海市	管一鸣	荆州市	余亮	湛江市	黎文锋	沈阳市	刘鹏宇	锦州市	高向	海宁市	程龙	瑞安市	尤伟
江门市	邱晓祺	武汉市	陈莉茵	上海市	李浩	呼和浩特市	冯轩	南宁市	黄健	北京市	袁澜	南京市	吴坤
阳江市	梁智钦	武汉市	江海	福州市	庄群勇	湖州市	秦天	北京市	乌炳翔	南京市	袁志强	无锡市	林望华
西安市	夏青	海宁市	宋亮亮	东莞市	谭浩超	武汉市	朱一鸣	天津市	王泽	南通市	商量	温州市	李翔
泉州市	曾周阳	珠海市	陈伟明	常州市	杨弘豪	温岭市	洪灵龙	北京市	金涧	上海市	刘自翔	温州市	杨勇
三明市	吴毅强	上海市	葛超	增城市	何海钧	哈尔滨市	韩宫伯	阳江市	傅耀华	唐山市	黄宇航	上海市	张磊
佛山市	李国安	中山市	冉天龙	上海市	刘海文	杭州市	朱清云	高州市	杨进杰	大同市	荣伟光	中山市	张明阳
上海市	王寅毅	揭阳市	李泽鑫	深圳市	龙莹	桂林市	何仕俊	广州市	汤伟新	合肥市	吴劲伟	济南市	周智超
韶关市	曾山	北京市	龙昊川	广州市	何瀚文	南京市	陈墨	信宜市	叶松云	石家庄市	张恒	乐清市	陈旭琴
绍兴市	张婕飞	江阴市	朱雄飞	上海市	项智源	徐州市	陈千帆	成都市	陈清光	昆明市	叶立扬	合肥市	马明明
长春市	郝明	钦州市	何远梅	厦门市	黄炯传	深圳市	许棋健	高邮市	赵威	温岭市	李子亮	南通大学	朱建国
开封市	朱晨曦	沈阳市	王博宇	柳州市	赖日晖	宁波市	翟自平	上海市	张辉	大连市	郑亮节	上海市	沈明杰
上海市	陈凯	桂林市	林锐	北京市	倪博明	庄河市	刘彦斌	大连市	唐杰	天津市	龙立柱	福州市	何鸿
无锡市	张军	南海市	许泳彬	东莞市	潘嘉立	北京市	赵安然	海宁市	严斯涛	杭州市	蒋天甲	锦州市	孙朋
常州市	曹正曜	保定市	林航宇	中山市	何嘉良	柳州市	卢振华	东莞市	钟惠兰	贵阳市	吕波	上海市	凌国炜
张家港市	刘惠开	荆州市	曹光	郑州市	朱海	昆明市	赵晓丹	北京市	周轩	南昌市	张炜	三明市	杨杰
无锡市	薛琦	哈尔滨市	朱超	柳州市	付星革	霞浦县	余莹	乐清市	叶锦生	石家庄市	白芸	常熟市	薛龙
杭州市	黄祺	天津市	丁翔	靖江市	刘毅	江阴市	冯鹊	河源市	曾海涛	北京市	张鹏	沈阳市	蓝鹏
济南市	王安琪	重庆市	黄俊达	深圳市	陈剑峰	梧州市	杨烨	泉州市	王炜	北京市	尔海涛	合肥市	杜冉
龙海市	林旭敏	海盐县	孙欣	玉林市	覃飞翔	始兴县	赖章伟	北京市	王子楠	青岛市	康宁	上海市	许芳
海口市	符尧	宁波市	吴建波	温州市	林章	惠州市	王东海	南平市	陈盛榕	厦门市	陈巍斌	沈阳市	李梓赫
成都市	陶治之	三原县	陈晖	河池市	黄臻	湖州市	赵涵立	遵义市	董雪峰	江阴市	张伟华	浙江大学	江玲杰
上海市	王泽	陆川县	梁鹏升	江门市	梁耀宗	玉环县	王启浪	海宁市	范欣晨	昆明市	朱江	北京市	李洋
张家港市	钱俊瑜	唐山市	叶金武	深圳市	刘迪诗	海宁市	李昊骋	金沙县	罗银	苏州市	钟殊	徐州市	李峰
上海市	杨南榕	盐城市	李瑞申	柳江县	黄复生	封开县	易滨	银川市	郭文博	北京市	王飞	扬州市	戚佳
重庆市	杨俊	台州市	李琦	汕头市	谢泽嘉	霞浦县	甘向华	昆明市	李昊城	吴江市	吴秀芳	南京市	韩超
杭州市	陈雪锋	成都市	魏波	常熟市	顾亚风	南宁市	张捷	银川市	苟璇	长沙市	曾森铭	温岭市	林佳慧
柳州市	林思斯	上海市	李自强	溧阳市	陆鑫森	韶关市	朱鸣海	成都市	邓凯	乐亭县	詹晨新	杭州市	华炼斌
嘉善县	孙超	南昌市	张聪	荆州市	靳中秋	南京市	张梦昊	厦门市	陈海滨	北京市	李一鸣	哈尔滨市	谢天
中山市	刘结明	宜兴市	李啸天	吴江市	吴骁良	湛江市	张锐	漳州市	张一平	上海市	林婕	太原市	马明
昆明市	邓春梅	吴江市	盛腾飞	南昌市	胡宇涵	天津市	韩笑	成都市	谭松	张家港市	张龙	无锡市	吴健新
厦门市	朱力宁	合肥市	沈伟	杭州市	莫汉驿	济南市	张斌	青岛市	张博	温州市	郑道德	无锡市	惠彬
晋江市	王树林	大连市	王方	台州市	李济昌	杭州市	吴樱桐	长乐市	王桂鹏	哈尔滨市	王凯	镇江市	张
天津市	柳国滕	福州市	谢宏达	成都市	董泉	宜兴市	朱枫	沈阳市	张震君	盘锦市	孟可为	呼和浩特市	王乐
北京市	郭永恒	南昌市	郑颖	北京市	付江山	杭州市	秋政	哈尔滨市	李益锋	宁波市	徐璐	合肥市	席杰
南平市	罗安涛	南宁市	李书菲	北京市	路铭	北京市	李依文	上海市	王斌	乌鲁木齐市	李方达	天津市	郑恩阳
上海市	冯亚南	海门市	林林	个旧市	赵凌云	成都市	牟瑞雨	天津市	李阳	北京市	陈金霞	沈阳市	张历智
无锡市	张宇	东莞市	黄平	北京市	高辰	江阴市	徐天	哈尔滨市	康宇轩	上海市	陈坚	牡丹江市	王章鑫
钦州市	何远梅	常熟市	陆培军	洛阳市	姬辰光	武汉市	马时	太原市	高笑	乌鲁木齐市	吴立君	苏州市	王文优
北京市	林木	温州市	郑德锋	平湖市	沈涛	广州市	霍枫岚	海门市	仇璐阳	柳州市	杨健	哈尔滨市	曲京涛
南宁市	覃涛涛	北京市	何立欣	韶关市	彭睿	宁波市	唐晨	上海市	魏元超	天津市	王飚	永嘉县	金南雨

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP Vol.27





超值赠品

大幅游戏海报
+
《电车GO》精美纸模

口袋光环

更多精彩掌机游戏影像，
敬请关注口袋光环

口袋光环 vol.27

下辑重头

新作攻略套餐
罪恶工具XX #RELOAD (PSP)
超级火枪英雄（GBA）
为你而生（NDS）
超级碧奇公主（NDS）

推理过程全剖析
《逆转裁判 新生的逆转》
第五话法庭实录（下）

更多的精彩，更值得期待

幸运大抽奖

——时尚掌机等你拿









只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及刚刚上市的神游micro，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第27辑将公布25辑中奖名单。

定价：12元
ISBN 7-88488-512-3



口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品